

مجموعه یکپرده مقالات پنجمین همایش ملی هنرهای نمایشی و دیجیتال

- نمایش
- تلویزیون و رادیو
- سینما
- هنرهای دیجیتال

دبیر علمی: دکتر زینب خسروی
دبیر اجرایی: دکتر مقدار جاوید مبالغیان

پنجمین همایش ملی هنرهای نمایشی و دیجیتال دانشگاه دامغان، در نقطه تلاقی هنر با تجربه زیسته، فناوری، خلاقیت و تحولات اجتماعی برگزار می‌شود. بویژه در شرایطی که گسترش رسانه‌های نو، تولیدات هنری مبتنی بر فناوری‌های دیجیتال به مسئله‌ای اساسی در عرصه پژوهش و عمل امروز تبدیل شده است. این همایش با هدف ایجاد بستری برای گفت‌وگوی علمی، تبادل تجربه و ارائه دستاوردهای پژوهشی در تلاش است تا پیوند میان دانشگاه، هنرمندان، پژوهشگران را تقویت نماید. مقالات گردآوری‌شده در چهار بخش هنرهای نمایشی، سینما، هنرهای دیجیتال و تلویزیون و رادیو بازتابی از دغدغه‌های امروز در نسبت هنر به سایر ابعاد دانش از جمله زیباشناسی، اجتماعی، آموزشی است.

همچنین ابتکار برگزاری پیش‌نشست‌های «نظرگاه»، همایش را از رویدادی مقطعی به فرایندی مستمر و پویا از اندیشیدن، گفت‌وگوی علمی تبدیل کرد و کوشید براساس موضوعات منتخب گروه‌های آموزشی دانشکده، میان پژوهشگران، استادان و دانشجویان تعاملی سازنده فراهم آورد. در پایان ضمن سپاس از دانشگاه دامغان و سایر حامیان علمی، امید است همایش حاضر تصویری روشن از ظرفیت‌های رو به گسترش هنرهای نمایشی و دیجیتال ارائه کند و زمینه‌ساز شکل‌گیری پرسش‌ها، همکاری‌های تازه در این عرصه باشد.

دبیر علمی همایش: دکتر زینب خسروی
دبیر اجرایی همایش: دکتر مقداد جاوید صباغیان

طراح گرافیک و صفحه آرا:

فریده هراتیان

حامیان و شرکت کنندگان همایش:

دانشگاه دامغان، دانشگاه هنر اصفهان، دانشگاه سوره، پژوهشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، انجمن علمی پژوهش‌های هنری ایران، انجمن علمی هنر و ادبیات تطبیقی ایران، مرکز تحقیقات فرهنگ سینما و ادبیات نمایشی



نمایش

- تبیین جهان‌های موجود در نمایشنامه‌ی هملت‌ماشین اثر هاینر مولر با تکیه بر نظریه‌ی جهان‌های متن ۷
- شکسپیر در آینه فرهنگ‌ها: تجلی قدرت و خیانت در اقتباس‌های مدرن از تراژدی مکبث ۸
- اقتباس از «زنان تروا»ی ائوریپیدس؛ تصویر امروز در برابر تصویر کهن ۹
- سنجش نقش اجتماعی تئاتر در ایران در افق آینده‌پژوهی ۱۰
- نگاهی به هنرهای نمایشی ایران در بستر جهانی شدن با تکیه بر نظریه تئاتر بینافرهنگی ۱۱
- بررسی مفهوم واقعیت مجازی آنتونن آرتو در عصر دیجیتال با تکیه بر آرای متیو کاسی ۱۲
- تنزیبایی‌شناسی و شیوه‌های آموزش تئاتری معاصر هم‌راستا با آن ۱۳
- هستی‌شناسی هنرهای نمایشی بر اساس مفهوم نوع/مصادق در فلسفه هنر ریچارد ولهایم ۱۴
- نقد بوم روانشناسی در نمایشنامه گوریل پشمالو اثر یوجین اونیل ۱۵
- بررسی نظریه همسانی ایزد هوم در ایران و دیونوسوس در یونان؛ گذری بر پایه متون کهن باستانی ایران و نمایشنامه‌های یونانی ۱۶
- بررسی سیر تحول نمایش‌های آیینی سرورانگیز ایران پیش و پس از اسلام ۱۷
- واکاوی و تحلیل نمایشنامه شکلک، اثر نغمه ثمینی از منظر استعاره‌های تاریخی و ادبی ۱۸
- تقابل مسئله غافلگیری از نگاه «مک کی» و ابداکسیون بر اساس نشانه‌شناسی «پیرس» در ادبیات نمایشی ۱۹
- فرم‌های بیانی در نمایشنامه‌های عباس نعلبندیان ۲۰
- نظام نوبت‌گیری در نمایشنامه آندروماک اثر اورپید ۲۱
- بررسی عنصر مطایبه به عنوان یکی از عناصر کمیک در نمایشنامه "جایی میان خوکها" ۲۲
- تئاتر برخط (آنلاین) و لایه‌های معناشناختی متکثر ۲۳
- نشانه‌شناسی سمبولیستی در آثار غلامحسین ساعدی با نگاهی به عزاداران بیل ۲۴
- ملاعباس سوار بر کجاوه دیالکتیک بررسی نمایشنامه دیوانه‌ها اثر جلیل محمدقلی‌زاده ۲۵
- احیا، نگهداری و انتقال آیین و فرهنگ در قالب نمایش ۲۶
- تحلیل نمایشنامه‌ی «اگر فاوست یک کم معرفت به خرج داده بود» اثر عباس نعلبندیان با تکیه بر بررسی اشارات مذهبی ۲۷
- واکاوی استعاره‌ها و مجازهای بصری و چندوجهی نمایشنامه در کارگردانی با رویکرد پیکره بنیاد: مطالعه موردی اجرای دو نمایش «لاوا» و «نیچه ای پسر بد» اثر ریچارد فورمن ۲۸
- کاربرد فناوری‌های دیجیتال در اقتباس برای تئاتر ۲۹
- بازیگری در نمایش رادیویی ۳۰
- اثر بخشی تئاتر درمانی در مدارس بر کاهش قلدری و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان پسر شهر کرمان ۳۱
- اثر بخشی روان نمایشگری (سایکودراما) بر مدیریت و ناگویی هیجان دانشجویان دارای اضطراب اجتماعی شهرستان شیراز ۳۲
- بررسی جایگاه بازی و تأثیر آن بر نمایش خلاق با توجه به نظریه ژان پیاژه برای گروه سنی الف و ب ۳۳
- بررسی تأثیر تئاتر درمانی بر بهبود عزت نفس در دختران مبتلا به اختلال بدشکلی بدنی ۳۴
- کارکرد تئاتر فروم در پیشگیری از خودکشی نوجوانان با اتکا به نظریات توماس جوینر ۳۵

سینما

- ۳۷ کاربرد فلسفه زبان ویتگنشتاین در تحلیل درام: تخیل و بازی‌های زبانی در فیلمنامه چهارشنبه‌سوری
- ۳۸ بازنمایی ارزش‌های اخلاقی و انسانی در سینمای ایران (با نگاهی به سینمای اصغر فرهادی و تحلیل فیلم جدایی نادر از سیمین)
- ۳۹ بررسی آثار حقوقی اقتباس‌های سینمایی از متون ادبی
- ۴۰ تدوینگر همچون دازاین اویل: کارکردهای فلسفی تدوین غیر روایی در هامون داریوش مهرجویی
- ۴۱ شرایط امکان واقع‌گرایی در سینمای امروز ایران
- ۴۲ ناکامی فرهنگی در یک دهه سیاست‌گذاری سینمای دیجیتال در ایران
- ۴۳ آن‌ماری به مثابه اسطوره خدای کشته‌شونده در فرشتگانِ گناهِ روبر برسون
- ۴۴ فیلم‌های دانشجویی چه می‌گویند؟
- تحلیل روایی نئوفرمالیسم در فیلم‌های کمدی پر بیننده ۱۳۹۵-۱۴۰۲ سینمای ایران با رویکرد پسااستعماری
- ۴۵ (مورد مطالعه: نهنگ عنبر ۱ و فسیل)
- ۴۶ تحلیل شناختی رویا در فیلم "تلقین" و مقایسه تطبیقی آن با ساختار رویای ابراهیم (ع) در قرآن
- ۴۷ تحلیل سوژه استعلایی و نفی ادراک بدنمند در سینمای ایران با رویکرد تن محور مرلوپونتی با مطالعه‌ای بر دو فیلم رنگ خدا و بید مجنون
- ۴۸ نقش مرگ‌آگاهی در سینمای عباس کیارستمی و اندیشه مارتین هایدگر (مطالعه‌ای بر فیلم سینمایی طعم گیلان)
- ۴۹ سرگذشت اقتباس در سینمای ایران
- ۵۰ وقتی از سینمای مستقل ایران حرف می‌زنیم از چه حرف می‌زنیم؟
- ۵۱ مطالعه‌ی الگوی دوازده مرحله‌ای "سفر قهرمان" بر فیلم "صدای مثال" ساخته‌ی داریوس ماردی بر اساس ساختار فیلمنامه‌ای کریستوفر ووگلر
- ۵۲ اثربخشی فیلم‌درمانی به عنوان مکمل درمان شناختی-رفتاری (CBT) در کاهش علائم اضطراب و افسردگی

هنرهای دیجیتال

- ۵۴ ظرفیت‌ها و چالش‌های هوش مصنوعی در توسعه بازی‌های دیجیتالی
- ۵۵ نقش هوش مصنوعی در شکل‌گیری هنرهای دیجیتال
- ۵۶ زیست‌بوم و سیاست‌گذاری در عرصه بازی ویدیویی
- ۵۷ بازی‌های ویدیویی: فرم نوین از هنر و تاثیرات آن بر هنرهای تجسمی
- ۵۸ کاربرد پردازش زبان طبیعی (NLP) در تعاملات روایی انیمیشن داستانی تعاملی
- ۵۹ هوش مصنوعی مولد و چالش خلاقیت در هنر دیجیتال
- ۶۰ داستان‌گویی چندسطحی در روایت‌های تعاملی: تحلیل تأثیر انتخاب‌های کاربر بر جهان بازی‌های رایانه‌ای و شکل‌گیری پایان‌های متنوع
- ۶۱ تاثیر عنصر دوربین بر غوطه‌وری در بازی‌های ویدیویی
- ۶۲ هوش مصنوعی مسئول و چالش سوگیری
- ۶۳ هنرآفرینی سریع با هوش مصنوعی و تاثیر آن بر هنر معاصر
- ۶۴ بررسی تعامل کاربر و روایت در بازی‌های رایانه‌ای سبک افسورد
- ۶۵ خوانش اساطیری بازی ویدئویی آواهای سنار: زبان، ترجمه و هویت در اسطوره
- ۶۶ تفکر دیزاین و ایده پردازی خلاق در گرافیک

مطالعه کارکرد بیگانه‌سازی در گرافیک محیطی دیجیتال (مطالعه موردی: تبلیغات محیطی دیجیتال WWF)	۶۷
هنر معاصر و بدن انسانی: تحلیل پروژه "نبض" لوزانو-همر در چارچوب هنر دیجیتال و تجربه تعاملی	۶۸
تأثیر واقعیت مجازی و افزوده در هنر معاصر	۶۹
تحلیل بیش‌متنیت در هنر دیجیتال معاصر با تأکید بر واقعیت افزوده از منظر ژنت	۷۰
انتقال از طراحی سنتی به طراحی دیجیتال و چالش‌ها و فرصت‌های آن	۷۱
کاربرد فناوری دیجیتال در مجسمه‌سازی	۷۲
نشانه‌معناشناسی دیداری در نقاشی‌های دیجیتال بدن محور	۷۳
اثربخشی بازی درمانی بر شفقت‌ورزی، پرخاشگری و تحمل ناکامی در کودکان و نوجوانان ۶ تا ۱۲ سال بی/بدسرپرست تحت پوشش بهزیستی در شهرستان بوشهر	۷۴
بررسی تأثیر انیمیشن‌های آموزشی بر ارتقای مهارت‌های زندگی در کودکان پیش‌دبستانی	۷۵

تلویزیون و رادیو

مولفه‌ها و ابعاد طراحی پیرنگ متن و فیلمنامه دراماتیک	۷۷
الگوی ارتباطات غیرکلامی برای تولیدات چند رسانه‌ای	۷۸
ارتباط علم ژئومورفولوژی و رسانه: تقویت آگاهی‌های زیست‌محیطی و مخاطرات طبیعی از طریق سینما و تلویزیون	۷۹
هوش مصنوعی و خلق آثار هنری چندزبانه: رویکردی نظری	۸۰
ترجمه و بازنویسی تاریخ در رسانه‌های تصویری: کاربرد مفهوم بازنویسی لغور در تحلیل سریال حشاشین	۸۱
واکاوی نقش موسیقی در ساختار روایی انیمیشن‌های موزیکال تلویزیونی ایران (با مطالعه موردی قصه‌های ریرا)	۸۲
تحلیل روایت در تله‌تئاترهای تلویزیونی ایران بررسی عناصر داستانی و دراماتیک در آثار تولیدی دهه ۱۳۸۰	۸۳
نقد پدیدارشناسی سریال امیرکبیر	۸۴
مقایسه تأثیر دو روش نمایش فیلم کوتاه و آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی در تغییر دانش نوجوانان نسبت به مواد مخدر صنعتی	۸۵



◀ نمایش

تبیین جهان‌های موجود در نمایشنامه‌ی هملت‌ماشین اثر هاینر مولر با تکیه بر نظریه‌ی جهان‌های متن

چکیده

علاوه بر آثار پژوهشی فراوانی که درباره‌ی نمایشنامه‌ی هملت اثر ویلیام شکسپیر نوشته شده و همچنان نوشته می‌شود، اجراهای صحنه‌ای، اقتباس‌های ادبی، تئاتری و سینمایی بسیاری نیز از این اثر صورت گرفته است و می‌گیرد. معدودی از این اجراها و اقتباس‌ها نسخه‌هایی بدیل از نمایشنامه و ماجرای خونبار این شاهزاده رنسانسی را به تصویر می‌کشند. نمایشنامه‌ی هملت‌ماشین اثر هاینر مولر یکی از این آثار است که در آن بازیگری که سابقاً در نقش هملت «پشت به ویرانه‌های اروپا با امواج شروور می‌گفته» از ادامه‌ی بازی در این نقش سربرمی‌تابد و در قالب هنرمندی معترض و پرخاشگر نسخه‌ای عملگرا از این شخصیت ارائه می‌دهد. این عملگرایی یکی از «جهان‌های ممکن بدیل» را نسبت به متن شکسپیر به‌عنوان «جهانی واقعی» بازنمایی می‌کند. نظریه‌ی جهان‌های ممکن یکی از نظریه‌های مهم مرتبط به نظریه‌ی جهان‌های متن در بوطیقای شناختی به‌حساب می‌آید. این مقاله، به‌صورت توصیفی-تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای، نمایشنامه‌ی هملت‌ماشین را با تکیه بر نظریه‌ی جهان‌های متن و نظریه‌ی جهان‌های ممکن بررسی کرده، نشان داده است که جهان بازنمایی شده در نمایشنامه موردنظر بیش‌تر جهانی غیرممکن است زیرا بر عناصری نقیضه‌نما بنا می‌شود. از این منظر، به‌رغم عمل‌گرایی این هملت، در این نمایشنامه نیز با وضعیتی تراژیک مواجه‌ایم.

واژه‌های کلیدی: هملت‌ماشین، هاینر مولر، ویلیام شکسپیر، بوطیقای شناختی، نظریه‌ی جهان‌های ممکن

نویسنده

بهرام جلالی‌پور

دکتری تئاتر، استادیار دانشگاه هنر

شکسپیر در آینه فرهنگ‌ها: تجلی قدرت و خیانت در اقتباس‌های مدرن از تراژدی مکبث

ادامه می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: مکبث، اقتباس، شکسپیر، تحلیل تطبیقی، بازآفرینی فرهنگی

چکیده

نمایشنامه مکبث اثر ویلیام شکسپیر، با پرداختن به مضامین جهان‌شمولی چون جاه‌طلبی، قدرت، خیانت و فساد، همواره بستری غنی برای اقتباس‌های گوناگون در فرهنگ‌ها و رسانه‌های مختلف فراهم آورده است. این پژوهش با هدف بررسی چگونگی بازنمایی این مضامین در بسترهای فرهنگی متفاوت، به تحلیل تطبیقی چهار اقتباس شاخص از مکبث می‌پردازد. «تخت خون» اثر آکیرا کوروساوا، «اماباتا» اثر ولکام مسومی، اقتباس سینمایی رومن پولانسکی و نسخه مدرن جاستین کرزل.

مقاله حاضر با بهره‌گیری از چارچوب‌های نظری اقتباس، از جمله دیدگاه‌های لیندا هاچن درباره بازآفرینی خلاقانه و بینامتنیت، نظریات مارگارت جین کیدنی پیرامون رابطه متن و اجرا، و تحلیل‌های تاریخی ویلیام سی. کارول، به بررسی نسبت میان متن اصلی شکسپیر و اقتباس‌های یادشده می‌پردازد. در این راستا، چگونگی انتقال، دگرگونی و بومی‌سازی عناصر روایی و مضمونی نمایشنامه در زمینه‌های فرهنگی، اجتماعی و تاریخی متفاوت مورد توجه قرار گرفته است.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که این اقتباس‌ها، ضمن حفظ هسته‌های مضمونی اثر اصلی، توانسته‌اند مفاهیم جهان‌شمول مکبث را با مسائل اجتماعی، سیاسی و تاریخی زمانه خود پیوند دهند. این بازآفرینی‌ها نه تنها به بازخوانی انتقادی متن شکسپیر منجر شده‌اند، بلکه نشان می‌دهند چگونه یک اثر کلاسیک می‌تواند در مواجهه با فرهنگ‌ها و دوره‌های زمانی گوناگون، معانی تازه‌ای تولید کند.

نتایج تحقیق بر انعطاف‌پذیری و جهان‌روایی آثار شکسپیر تأکید دارد و بیانگر آن است که اقتباس‌های فرهنگی از مکبث، امکان شکل‌گیری گفت‌وگویی پویا میان متن، رسانه و مخاطب را فراهم می‌سازند. این فرایند، نقش اقتباس را نه صرفاً به عنوان بازتولید متن، بلکه به مثابه کنشی خلاقانه و فرهنگی برجسته می‌کند که در آن، اثر کلاسیک در تعامل با شرایط جدید، به حیات معنایی خود

نویسندگان

لیلا نیرومند

دانشیار دانشگاه سوره

ندا سعیدی

دانشجوی دکتری علوم ارتباطات

اقتباس از «زنان تروا»ی ائوریپیدس؛ تصویر امروز در برابر تصویر کهن

چکیده

در این مقاله، رویکردها و راهبردهای اقتباس از نمایشنامه «زنان تروا» اثر ائوریپیدس مورد بررسی قرار گرفته است. در این راستا، تغییرات اعمال شده در ساختار نمایشنامه کلاسیک و نیز نقاط تأکید محتوایی که در عین پابندی به کلیت روایت نمایشی ائوریپیدس صورت گرفته، تشریح شده‌اند. «زنان تروا» روایت فتحی را بیان می‌کند که پس از غارت، تجاوز و کشتار تحقق می‌یابد و به واسطه مضامین محوری خود، از جمله زندگی اجتماعی در کالبد شهر، وضعیت زنان و نكوهش جنگ و جنگ‌سالاران، قابلیت انطباق و همخوانی بالایی با دغدغه‌ها، مصائب و گفتمان‌های معاصر دارد.

این مقاله در آغاز به‌طور مختصر به زمینه‌های اجتماعی و سیاسی متن باستانی می‌پردازد و سپس با مروری بر اقتباس‌های «زنان تروا» در دوران معاصر، راهبرد انتقال متن کهن به جهان امروز مخاطب ایرانی را تبیین می‌کند. در توضیح رویکردهای اقتباس، عناصر صحنه‌پردازی، کیفیت زبان، نمایش مضحکه دشمن و پایان‌بندی نمایش تحلیل شده‌اند. همچنین نقاط تأکید محتوایی متن اقتباسی، از جمله امید و زندگی پس از فاجعه و مقوله تقدیر خدایان در برابر تقصیر آدمیان، و نحوه پرداخت آن‌ها، مورد بررسی قرار گرفته است. علاوه بر این، کیفیت حضور سه شخصیت «تالیتیویوس» سفیر یونان، «هکوبه» و «کاساندرا» در متن اصلی و متن اقتباسی نیز مورد بحث قرار گرفته است.

واژه‌های کلیدی: زنان تروا، ائوریپیدس، اقتباس، شهر، جنگ، تقدیر

نویسنده

مقداد جاوید صباغیان

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

سنجش نقش اجتماعی تئاتر در ایران در افق آینده پژوهی

چکیده

در گذشته این باور وجود داشت که می‌توان آینده را به‌صورت پیش‌گویانه کنترل کرد، اما دانش آینده‌پژوهی نشان داد که به‌جای کنترل آینده، می‌توان آن را مجسم و ابداع کرد. برای تجسم آینده لازم است امکان‌های مختلف سنجیده شوند و آینده‌پژوهان تلاش می‌کنند سناریوهای گوناگون را طرح‌ریزی و امکان‌سنجی کنند. به این ترتیب، آینده نه به‌صورت پیش‌گویی قطعی، بلکه به‌صورت آینده‌های بدیل قابل پیش‌بینی است. هدف آینده‌پژوهی، گشوده نگه‌داشتن آینده در برابر تمامی جایگزین‌ها و گزاره‌های بدیل و اطمینان از این است که ایده‌های آینده، به‌سادگی به گام‌هایی در جهت شکل‌گیری اشکال جدیدی از سرکوب، فشار یا تعدی تبدیل نشوند. اگرچه دانش آینده‌پژوهی پیش‌تر در اقتصاد، جامعه‌شناسی و علوم سیاسی به‌کار گرفته شده است، اما می‌توان از آن برای بررسی وضعیت و امکان‌سنجی در تمامی رشته‌ها بهره برد. پژوهش حاضر در پی آن است تا با بررسی امکان‌سنجی‌ها و نظرات گذشته درباره وضعیت تئاتر ایران، به‌عنوان آینده مفروض، میزان تطابق پیش‌بینی‌های آنان با شرایط امروز تئاتر را مورد ارزیابی قرار دهد و روشی برای سنجش آینده تئاتر ایران ارائه کند. بدین‌منظور، روش پژوهش توصیفی-تحلیلی است و بر اساس اسناد و مدارک موجود از آغاز شکل‌گیری تئاتر در ایران تا زمان حاضر انجام می‌شود. این مطالعه، موضوع آینده‌پژوهی را در میدان تئاتر ایران بررسی می‌کند و با آسیب‌شناسی وضعیت کنونی تئاتر در حوزه‌های اجرا، آموزش، اقتصاد و نسبت تئاتر با امور اجتماعی، سعی دارد تصویر روشنی از وضعیت امروز ارائه دهد. در این پژوهش، وضعیت امروز تئاتر از منظر فعالان، هنرمندان و استادان نسل‌های گذشته بررسی می‌گردد؛ به‌گونه‌ای که تمامی پیش‌بینی‌های آنان درباره تئاتر ایران امروز جمع‌آوری و تحلیل می‌شود. میزان تحقق این پیش‌بینی‌ها می‌تواند نشان دهد که در نگاه صاحب‌نظران گذشته، وضعیت کنونی تئاتر چگونه تصور می‌شد و تا چه اندازه این پیش‌بینی‌ها به واقعیت پیوسته‌اند. بدین ترتیب،

پژوهش حاضر وضعیت آینده‌پژوهی در تئاتر ایران را در گذشته مورد بررسی قرار می‌دهد و زمینه‌ای برای بازاندیشی و سنجش آینده این حوزه فراهم می‌آورد.

واژه‌های کلیدی: آینده‌پژوهی، تئاتر، ایران، جامعه‌شناسی، تاریخ

نویسنده

میترا علوی طلب

دکتری تئاتر، استادیار دانشگاه دامغان

نگاهی به هنرهای نمایشی ایران در بستر جهانی شدن با تکیه بر نظریهٔ تئاتر بینافرهنگی

چکیده

هنرهای نمایشی ایران بیش از هر چیز برساخته فرهنگ و روح و جان ایرانی هستند و به همین دلیل در شکل و محتوا حامل مؤلفه‌های فرهنگ ایرانی‌اند. از سوی دیگر با گسترش پدیده جهانی‌شدن در تمامی عرصه‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی، نمایش ایرانی نیز در رویارویی با تئاتر سایر ملل، افزون بر به‌کارگیری شکل کامل تئاتر غربی، دستخوش تغییراتی شده است. از دهه ۱۹۷۰ به این‌سو با شکل‌گیری مفهوم رویکرد بینافرهنگی، ماهیت و مفهوم تئاتر بینافرهنگی نیز به شکل قابل‌توجهی گسترش و تکامل یافته است. در این دوران، پیدایی و گسترش پدیده جهانی‌شدن نیز بر اهمیت رویکرد بینافرهنگی افزوده است. تنوع فرهنگ‌ها، شرایط اقلیمی، زیستی، تاریخی و اجتماعی در نقاط مختلف جهان موجب شده است که هر منطقه‌ای نمایش مخصوص به خود را پدید آورد. تئاتر در هر منطقه‌ای چنان با فرهنگ، زبان و شرایط زیستی و اجتماعی آن منطقه پیوند خورده و عجین شده است که اگرچه بعضی از جنبه‌های اساسی آن برای مخاطب دیگر فرهنگ‌ها لاجرم غیر قابل فهم و دور از دسترس باقی می‌ماند، اما با مخاطبان فرهنگ خودی امکان ارتباطی ژرف فراهم می‌آورد. به‌عنوان نمونه تراژدی یونانی، رقص-درام کاتاکالی هند، تئاتر نو ژاپن، اپرای چینی، آیین‌های شفابخشی شمنی و شبیه‌خوانی ایرانی، بخشی از زمینه‌هایی به شمار می‌روند که توانسته‌اند برخی از مهم‌ترین مؤلفه‌های فرهنگ زمینه خود را محفوظ نگه دارند و از نابودی آن پیشگیری کنند. اندیشه تئاتر جهانی با برگزشتن از موانع پدید آمدن آن و با وجود چالش‌ها و فراز و نشیب‌های فراوان، از قرن ۱۹ به این‌سو همواره در حال رشد و گسترش بوده است. البته باید اذعان کرد که وجود استعمار قدیم و جدید و افزایش میل قدرت‌ها به جهانگیری و جهان‌گستری فرهنگ غالب نیز، زمینه را برای این امر مساعد ساخت، اما درعین حال، احتمال آسیب تحمیل یک فرهنگ بر فرهنگ دیگر، به‌ویژه در سرزمین‌های تحت سلطه را افزون کرده است. همین امر موجب شده است که در برخی از فرهنگ‌ها با وجود قدمت بسیار و ریشه‌های

گسترده، رفته رفته عناصر فرهنگ جدید، فرهنگ بومی را یا به‌کلی از میان برده است و یا آن را از درون تهی ساخته و شکلی موزهای به آن بخشیده است. در این میان تنها فرهنگ‌ها یا بنیادهای فرهنگی برجای‌مانده‌اند که ضمن شناخت عناصر و مؤلفه‌های فرهنگ خودی، در فرآیندی پیچیده از جذب و طرد سویه‌های همسو و ناهمسو، صورتی امروزی و درعین حال پویا به بنیادهای فرهنگی خود بخشیده‌اند. در این میان هنرهای نمایشی ایران توانسته است با حفظ فرهنگ و ارزش‌های ایرانی، بر شکل‌هایی از تئاتر سایر ملل نیز تأثیر بگذارد. بر همین بنیاد، در این گزارش پژوهشی پس از مطالعهٔ قابلیت‌های بالقوه و بالفعل نمایش ایرانی در سپهر تئاتر معاصر جهان، به سنجش امکان‌های نهفته و آشکار آن در حفظ عناصر و مؤلفه‌های بر سازندهٔ فرهنگ ایرانی پرداخته می‌شود.

واژه‌های کلیدی: هنرهای نمایشی
ایران، جهانی شدن، تئاتر معاصر جهان، تئاتر
بینافرهنگی

نویسنده

میترا علوی طلب
دکتری تئاتر، استادیار دانشگاه دامغان

بررسی مفهوم واقعیت مجازی آنتونن آرتو در عصر دیجیتال با تکیه بر آرای متیو کاسی

چکیده

این مقاله به بررسی تجلی مفهوم «واقعیت مجازی» در اندیشه آنتونن آرتو و تطبیق آن با دوران دیجیتال، با تکیه بر آرای متیو کاسی می‌پردازد. آرتو در کتاب «تئاتر و همزادش» تئاتر را به‌عنوان واقعیتی مستقل و جایگزین معرفی می‌کند که توانایی درهم‌شکستن مرزهای شناختی و حسی مخاطب را دارد. از دیدگاه او، تئاتر نباید صرفاً بازتابی از واقعیت باشد، بلکه باید به‌عنوان ابزاری برای تغییر و تحول در درک انسان از جهان عمل کند؛ به‌گونه‌ای که همچون کیمیاگری، مس وجودی مخاطب را به زر تبدیل سازد. آرتو در برابر سینما موضعی انتقادی دارد و آن را نسخه‌ای ضعیف از واقعیت می‌داند که به دلیل ناتوانی در ایجاد ارتباط عاطفی و احساسی، دچار رخوت و سکون می‌شود. از این رو مفهوم «تئاتر شقاوت» را مطرح می‌کند؛ تئاتری که بتواند از سکون گریخته و به اعماق وجود مخاطب نفوذ کند.

در عصر دیجیتال، متیو کاسی در کتاب «تئاتر و اجرا در فرهنگ دیجیتال: از شبیه‌سازی تا تعبیه‌شدگی» تغییرات تئاتر را در مواجهه با فناوری‌های بازتولیدپذیر و دوردیدارانه بررسی می‌کند. کاسی تنها سینما را تهدیدی برای تئاتر نمی‌داند؛ بلکه «میل به مجازیت» را تهدیدی جدی‌تر می‌شناسد که در عصر دیجیتال با فناوری‌های سایبریک و مجازی به‌طور فزاینده‌ای گسترش یافته است. او نشان می‌دهد این میل، سوژه را به سکون و غیاب می‌کشاند و او را از اصالت و واقعی بودن دور می‌کند؛ به‌گونه‌ای که سوژه در تصاویر و نشانه‌های مجازی، هویت خود را بازمی‌یابد و نه در تجربه‌های حسی و شناختی مستقیم. کاسی این میل را به‌عنوان یک تجربه شناختی بررسی کرده و پیشنهاد می‌دهد که تئاتر باید با تکیه بر روابط جسمانی، تعامل و کنش متقابل میان بازیگران و تماشاگران، از این میل عبور کند و فراتر از واقعیت‌های دیجیتال حرکت کند.

این پژوهش با تحلیل نمونه‌های مطالعاتی همچون نمایشنامه «بالکن» اثر ژان ژنه و «نتر» اثر جنیفر هالی نشان می‌دهد که میل به مجازیت می‌تواند به سکون و غیاب منجر شود و مانع تحقق «شقاوت» مدنظر آرتو

گردد. در «نتر» مجازیتی نمایش داده می‌شود که سکون آن حتی خشونت را نیز از گسترش مرزهای حسی و شناختی باز می‌دارد؛ و در «بالکن» ژنه با تصویرسازی نمادین از فردی که با قرار دادن تاج اسقفی بر سر خود، به‌جای تجربه شکوهمندی و ورای حسی، به شیء متوسل می‌شود، فرآیند فتیشی‌سازی شیء و حرکت از زندگی به سوی بی‌حرکتی و مجازیت را نشان می‌دهد. این روند، سوژه را در وابستگی به تصویر اخته کرده و نمادهای واقعیت را جایگزین خود واقعیت می‌سازد؛ همان فرایندی که در شبیه‌سازی رخ می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: آنتونن آرتو، تئاتر شقاوت، متیو کاسی، واقعیت مجازی، عصر دیجیتال

نویسنده

مژگان شکری

دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

چکیده

تن‌زیبایی‌شناسی یک برنامه تحقیقاتی میان‌رشته‌ای است که از بستر فلسفه‌ی پراگماتیسم در پایان سده بیستم برآمده و به‌ویژه با فلسفه‌ورزی‌های ریچارد شوسترمن، فیلسوف آمریکایی، در برابر سنت متافیزیکی و زیبای‌شناسی غربی شکل گرفت. این رویکرد بر مطالعه انتقادی و پرورش تجربه‌های بدنی و بهره‌گیری از بدن زنده یا سوما به‌عنوان کانون ادراک حسی و خودسازی اجرایی و خلاق تأکید دارد. در این مقاله، تن‌زیبایی‌شناسی به‌عنوان نظریه‌ای گفتمانی و کنش‌بدنمند معرفی می‌شود که هدف آن غنی‌سازی دانش نظری درباره بدن و تجربه بدنی زیسته در فرایند ادراک و عمل است.

تن‌زیبایی‌شناسی به حوزه‌های متنوعی از دانش، گفتمان‌ها، کردوکارها، نهادهای اجتماعی، سنت‌ها، ایدئولوژی‌ها و ارزش‌های فرهنگی می‌پردازد که توانایی درک و پرورش قدرت ادراک و عملکرد بدنی را شکل می‌دهند یا می‌توانند آن را بهبود بخشند. برخلاف شیوه‌های آموزشی بدنی باستانی و مدرن مانند یوگا، تایچی‌چوان، یا تکنیک الکساندر، که در زمینه آموزش‌های بدنی فعال و کاربردی شکل گرفتند، تن‌زیبایی‌شناسی در یک زمینه آکادمیک و از طریق یک چرخش پسامدرن در علوم انسانی و اجتماعی تأسیس شد. این رویکرد به‌ویژه در زمانی رشد کرد که توجه به بدن در علوم انسانی و اجتماعی افزایش یافت.

در این مقاله، ضمن معرفی حوزه فلسفی تن‌زیبایی‌شناسی، نمونه‌هایی از شیوه‌های آموزشی تئاتری معاصر که با این فلسفه هم‌راستا هستند، نظیر شیوه‌های آموزشی اوله برکه و کارلو مازون (مدرسه کم‌دیا کپنهاگ)، چوگیام ترونکیا (مدرسه ناروپا) و تاداشی سوزوکی، معرفی و دلایل تلقی این شیوه‌ها به‌عنوان تجربیات تن‌زیبایی‌شناسانه در تئاتر معاصر مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است. این تحلیل نشان می‌دهد که چگونه این شیوه‌ها، که بر تمرینات بدنی منظم و تعامل میان بدن و ذهن تأکید دارند، می‌توانند به فهم عمیق‌تری از مفهوم سوما (بدن) در هنر و به‌ویژه در تئاتر معاصر کمک کنند.

نویسنده

شهاب پازوکی
دکتری پژوهش هنر

هستی‌شناسی هنرهای نمایشی بر اساس مفهوم نوع/مصدق در فلسفه هنر ریچارد ولهایم

چکیده

پیوند میان فلسفه و تئاتر می‌تواند به حوزه‌های گوناگونی در نظریه هنر راه یابد، و هستی‌شناسی اثر هنری یکی از نخستین حوزه‌هایی است که از نحوه وجود اثر - در اینجا اثر هنری نمایشی - پرسش می‌کند. وضعیت وجودی یک اثر نمایشی چیست؟ یا به بیان دیگر نحوه هستی یک نمایش چگونه است؟ هنگامی که از یک اثر نمایشی سخن می‌گوییم آیا به نمایشنامه مکتوب اشاره داریم یا به اجراهای آن؟ به عبارت دیگر کدام یک اثر هنری هستند، متن یا اجراهای آن؟ ریشه‌های معاصر این قبیل مباحث در هستی‌شناسی هنر به زیبایی‌شناسی تحلیلی و متعاقب آن به فلسفه تحلیلی بازمی‌گردد. ریچارد ولهایم در زمینه تحلیلی و با اقتباس از زبان‌شناسی پیرس و طرح مفهوم نوع/مصدق، نحوه هستی اثر هنری را بررسی می‌کند، به طوریکه هنرهای همچون نمایش، موسیقی یا ادبیات را که فاقد ابژه مادی روشن و معینی هستند در فلسفه هنر خود وارد کند.

واژه‌های کلیدی: هستی‌شناسی، هنرهای نمایشی، ریچارد ولهایم، نوع، مصداق

نویسندگان

هدی رفاهی

دانشجوی دکتری فلسفه هنر

مقداد جاوید صباغیان

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

نقد بوم روانشناسی در نمایشنامه گوریل پشمالو اثر یوجین اونیل

چکیده

این مقاله در پی ارائه نگاهی زیستروانشناسانه به نمایشنامه «گوریل پشمالو» اثر یوجین اونیل، نمایشنامه‌نویس برجسته آمریکایی، است. نقد محیط‌زیستی یا اکولوژیک به‌عنوان یکی از رویکردهای نوین نقد ادبی، رابطه انسان با محیط زیست را به‌صورت معنادار تحلیل می‌کند. در این رویکرد، محیط زیست همواره در پس‌زمینه آثار ادبی به‌صورت طبیعی، مصنوعی و اجتماعی حضور دارد و از ارتباط متعادل انسان با محیط زیست به‌عنوان منبع الهام و درمان یاد می‌شود. از آنجا که محیط زیست با مسائل اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و روانشناختی پیوند خورده است، نقد محیط‌زیستی زمینه‌ساز پژوهش‌های میان‌رشته‌ای و تطبیقی شده است. بوم‌روانشناسی در همین چارچوب، نگاهی روانشناسانه به طبیعت و محیط زیست دارد و تأثیرات روانشناختی محیط بر انسان را در سطوح مختلف توضیح می‌دهد. در این دیدگاه، احساسات و افکار انسان در ارتباط مستقیم با محیط پیرامون شکل می‌گیرد؛ ذهن انسان با محیط زیست منطبق می‌شود و محیط نیز متقابلاً با ذهن انسان سازگار می‌گردد.

نمایشنامه «گوریل پشمالو» نمونه‌ای از آثاری است که تأثیر انقلاب صنعتی و نظام سرمایه‌داری و شکل‌گیری طبقات اجتماعی را بازنمایی می‌کند. این تغییرات اقتصادی و اجتماعی، شرایط دشواری را برای طبقه کارگر رقم زد و آنان را نسبت به محیط زیست پیرامون خود دچار انزجار، خشونت، رقابت و چالش نمود؛ زیرا برای بقا ناچار به تلاش مداوم بودند.

اونیل در «گوریل پشمالو» شخصیتی را معرفی می‌کند که یادآور نظریه تکامل تدریجی داروین است و همچون هر کارگر در جریان انقلاب کشتی بخار و فولاد، برای بقا کار می‌کند. ینک، با وجود شنیدن شکایت‌های همکارانش در آتشیخانه کشتی، هویت خود را در شرایط کاری تعریف کرده و ذهنش با محیطش در تعادل است. اما پس از مواجهه با دختر ثروتمند تاجر فولاد، خطاب شدن به‌عنوان «گوریل پشمالو» و درک واقعیت اتحادیه کارگران، دچار فروپاشی

ذهنی می‌شود و تنها راه بازیابی خود را در باغوحش و مصاحبت با گوریل در قفس می‌بیند.

واژه‌های کلیدی: نقد محیط‌زیستی، بوم‌روانشناسی، گوریل پشمالو، هویت، ذهن

نویسنده

مرضیه فریور

دکتری ادبیات انگلیسی، استادیار دانشگاه گناباد

بررسی نظریه همسانی ایزد هوم در ایران و دیونوسوس در یونان؛ گذری بر پایه متون کهن باستانی ایران و نمایشنامه‌های یونانی

چکیده

متون کهن سرشار از روایت‌هایی درباره اساطیر، آیین‌ها و مناسک اقوام مختلف‌اند و بسیاری از این اساطیر، ریشه در سرچشمه‌ای مشترک دارند. بخش قابل توجهی از روایت‌های اساطیری شناخته‌شده، در بستر فرهنگ اقوام هند و اروپایی شکل گرفته‌اند و همین امر موجب شده است که در میان مردمان دور و نزدیک، و در متون، آیین‌های نمایشی و آثار برجای‌مانده از دوران باستان، با اسطوره‌هایی مشابه مواجه شویم. هرچند شرایط زیستی، فرهنگی و جغرافیایی باعث تفاوت‌هایی در ساختار روایی و خویشکاری ایزدان شده است، اما در بنیان مفهومی و عناصر آیینی، اشتراکات معناداری مشاهده می‌شود.

فرهنگ ایران پیش از اسلام، در متونی چون اوستا، بندهشن، زاداسپرم، روایت پهلوی، ویسپرد و زند بهمن‌یسن، تصویری غنی از جهان اساطیری ارائه می‌دهد؛ باین‌حال، بسیاری از این متون کمتر مورد توجه پژوهشی قرار گرفته‌اند. در میان ایزدان ایرانی، ایزد «هوم» به‌عنوان یکی از کهن‌ترین چهره‌های اساطیری هند و ایرانی شناخته می‌شود. هوم، ایزدی شهیدشونده است که برای انجام عملی مقدس قربانی می‌شود. با آغاز عصر زردشتی و مخالفت این دین با نوشیدن شراب سکرآور و آیین‌های قربانی، جایگاه این ایزد دچار افول شد، اما ریشه‌های عمیق اسطوره‌ای او مانع از فراموشی کاملش گردید.

در متون کهن هندی، این ایزد با نام «سومه» یا «سوما» در ریگ‌ودا شناخته می‌شود. شباهت‌های قابل توجه میان هوم اوستایی و سومه ودایی، با توجه به خاستگاه مشترک هند و ایرانیان، این فرض را تقویت می‌کند که این دو، صورت‌های تحول‌یافته یک شخصیت اسطوره‌ای واحد هستند که در بسترهای فرهنگی متفاوت دگرگون شده‌اند. از سوی دیگر، در یونان باستان با ایزد «دیونوسوس» مواجه می‌شویم؛ خدایی شهیدشونده و خدای شراب که با وجود بیگانه دانستن منشأ او، جایگاهی برجسته در آیین و اسطوره یونانی یافته است. دیونوسوس با نام‌های گوناگونی

چون دیونیزوس، باکوس و زاگرتوس شناخته می‌شود و در نمایشنامه باکخانت‌ها به گذر خود از سرزمین پارس و ماد اشاره می‌کند. شباهت‌های فراوان میان آیین‌ها و مناسک مرتبط با دیونوسوس و هوم، نشان می‌دهد که ریشه‌های اسطوره دیونوسوسی می‌تواند برگرفته از سنت‌های آسیایی و شخصیت ایزد هوم باشد. بر این اساس، پژوهش حاضر با بررسی تطبیقی متون کهن هند، ایران و یونان، این احتمال را مطرح می‌کند که دیونوسوس یونانی، در اصل همان ایزد هوم باشد که در گذر زمان و در بستر تحولات فرهنگی، هویتی تازه یافته و توانسته آیین خود را در یونان تثبیت کند.

واژه‌های کلیدی: ایزد هوم- دیونوسوس- اسطوره- ایزد شهید شونده- خدای شراب- متون باستانی

نویسنده

نرگس قنواتی

دانشجوی کارشناسی ارشد فرهنگ و زبان های باستانی ایران

بررسی سیر تحول نمایش‌های آیینی سرور انگیز ایران پیش و پس از اسلام

چکیده

در این پژوهش می‌کوشیم ابتدا ریشه‌های باستانی پیوند چشم‌گیر نمایش‌های آیینی ایران با مفهوم سرور انگیز، والگوهای روایی پنهان در پس‌صورت‌های گوناگون این نمایش‌ها را دریابیم، و سپس سیر تحول این مفهوم را در زمان‌های مختلف، در نسبت با عوامل و شرایط تاریخی - اجتماعی ایران بررسی نماییم. بررسی «یادگار زیران» به عنوان متنی زاده‌ی اندیشه‌های مزدایی که الگوی جشن در پی هم - و در ارتباط با مفهوم شاه - را در خود جای داده است، به ما نشان می‌دهد که چگونه آیینی که پیشتر برای ابعاد متضاد «یک» شاه برپا می‌شد، متأثر از جهان‌نگری دو قطبی مبتنی بر جدال ازلی اهورامزدا و اهریمن، به آیین جشن مجزا برای «دو» شاه متفاوت بدل می‌گردد. همچنین قیاس «یادگار زیران» - به مثابه‌ی نمایشی دینی - درباری - با نمایش‌واره‌های کارناوالی - به عنوان واکنش‌کینه جویانه‌ی روستاییان به طبقه‌ی فرادست - دو جریان مختلف و موازی را در نمایش ایران روشن می‌کند؛ جریان نخست نمایش حماسه ساز مورد پسند فرهنگ پدرسالار رسمیست، با حال و هوایی مذهبی و زبانی منظوم، و جریان دوم نمایش مضحکه‌ساز برآمده از بطن فرهنگ مدارسالار روستایی است، با تکیه برغرایز انسانی و حس و حالی زمینی و زبانی دریده. در آخرین مرحله‌ی این پژوهش خواهیم دید که میراث این دو جریان، به ترتیب به تقلید میرسد؛ تقلید نمایشی است که در آن مردمان تحقیر شده، با تمسخر بزرگان و خوارمایه کردنشان پندار برابری با آنها را می‌آفرینند.

واژه‌های کلیدی: نمایش‌های آیینی، سرور انگیز، ایران باستان، ایران پس از اسلام

نویسنده

هادی کیانی
دانشجوی دکتری

واکاوی و تحلیل نمایشنامه شکلک، اثر نغمه ثمینی از منظر استعاره‌های تاریخی و ادبی

چکیده

نمایشنامه «شکلک» اثر «نغمه ثمینی» یکی از آثار برجسته در حوزه درام معاصر ایران است که از استعاره‌ها و نمادهای چندلایه برای بررسی مفاهیم عمیق اجتماعی، تاریخی و فردی بهره برده است که به اجراهای متعدد هم درآمده است. پژوهش حاضر به تحلیل استعاره‌های تاریخی و ادبی در این نمایشنامه پرداخته؛ نقش آن‌ها را با رویکردی میان‌رشته‌ای و تلفیقی از ادبیات، تاریخ و مطالعات هویتی در بازنمایی مفاهیم کلیدی عشق، زمان و هویت بررسی می‌کند. در نمایشنامه «شکلک» تاریخ و عشق به‌عنوان دو عنصر تأثیرگذار بر زندگی شخصیت‌ها و هویت اجتماعی‌شان معرفی شده است؛ به طوری که شخصیت زن اصلی آن به صورت نماد انسانی که برای یافتن هویت خود در دنیای مدرن و سنتی ایران تلاش می‌کند، جلوه می‌کند و نویسنده با استفاده از استعاره‌های تاریخی و ادبی، به‌طور هنرمندانه‌ای مسائل هویتی و اجتماعی ایران را به تصویر می‌کشد و نمایشی چندلایه از تأملات انسانی و فرهنگی ارائه می‌دهد. از دیگر سو زبان شاعرانه و استعاره‌های ادبی این نمایشنامه نیز با بهره‌گیری از منابع کلاسیک فارسی، به درک بهتر مضامین و ارتباط آن با هویت فرهنگی و اجتماعی کمک می‌کند.

نتایج این پژوهش در بررسی تاریخ و احساسات انسانی بر این نکته تأکید دارد که «عشق» در نمایشنامه «شکلک» تنها یک احساس انسانی نیست؛ بلکه استعاره‌ای است از پیوند انسان با تاریخ و فرهنگ خود و «زمان» نیز در این اثر در میان گذشته و حال به‌طور پویا در جریان است و میان تاریخ و انسان، ارتباط برقرار می‌کند. در پایان نمایشنامه «شکلک» هویت شخصیت‌ها در تقابل با این دو عنصر، به بازتعریف و تکامل می‌رسند و نمایشنامه نه‌تنها در سطح دراماتیک بلکه در سطح معنایی نیز به مخاطب عمق جدیدی از فهم تاریخ و هویت عرضه می‌کند.

نویسنده

بهار قربان نژاد زواردهی
دکتری زبان و ادبیات فارسی

واژه‌های کلیدی: نمایشنامه، شکلک، استعاره تاریخی و ادبی

تقابل مسئله غافلگیری از نگاه «مک کی» و ابداکسیون بر اساس نشانه شناسی «پیرس» در ادبیات نمایشی

چکیده

غافلگیری از جمله تکنیک‌های رایج در داستان، نمایشنامه و فیلمنامه است که به کارگیری آن باعث می‌شود ذهن خواننده یا تماشاگر همچنان درگیر اتفاقات غیرقابل پیش‌بینی اثر باقی بماند. ابداکسیون یا حدس، مفهومی است که چارلز سندرز پیرس در نشانه‌شناسی خود از آن به‌عنوان فرآیندی یاد می‌کند که مخاطب، نه تنها از طریق فرض، استقراء یا قیاس، بلکه از طریق نوعی استدلال تدریجی به نام ابداکسیون، به وابستگی میان نشانه‌ها پی می‌برد و در نتیجه «چیزی» برای او نمایان می‌شود.

به عقیده مک کی، نویسنده می‌تواند با فاش کردن ناگهانی شکاف میان پیش‌بینی مخاطب و نتیجه قصه یا با بهره‌گیری از آسیب‌پذیری مخاطب در برابر نویسنده، او را غافلگیر کند. از دیدگاه مک کی، مفهوم غافلگیری با رویکرد پیرس امری سلبی است؛ زیرا غافلگیری در روند داستان رخ می‌دهد، چه حدس مخاطب تأیید شود و چه تأیید نشود. در این پژوهش، داده‌ها به‌صورت کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده است. ماهیت پژوهش میان‌رشته‌ای است و با روش تحلیلی مبتنی بر معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی پیرس، تقابل مسئله غافلگیری و ابداکسیون در ادبیات نمایشی مورد بررسی قرار گرفته است. هدف این پژوهش، تحلیل چپستی و کارکرد غافلگیری در ادبیات نمایشی با بهره‌گیری از نظریه ابداکسیون است.

واژه‌های کلیدی: غافلگیری، ابداکسیون، ادبیات نمایشی،

مک کی، پیرس

نویسنده

محسن شهبازی

دانشجوی دکتری تاریخ تطبیقی هنر اسلامی

معناگرایی را در مقابل فرم‌های بیانی منسجم قرار می‌دهند که سعی در معناسازی دارند.

چکیده

واژه‌های کلیدی: تمثیل، فرم بیانی، عباس نعلبندیان، والتر بنیامین، بازنمایی

در تاریخ تحولات ادبیات نمایشی، علاوه بر طیف وسیع انواع متون دراماتیک، شیوه‌های گوناگونی از مواجهه با این آثار نیز شکل گرفته است. رویکرد ارسطو در بوطیقا، که پس از قرن‌ها همچنان یکی از معتبرترین شیوه‌های تحلیل متون نمایشی است، با بسیاری از نمونه‌های تئاتر مدرن سازگاری ندارد. در این میان، یکی از نظریات قابل استفاده برای تحلیل آثار دراماتیک، نظریه تمثیل والتر بنیامین است. تمثیل به عنوان ابزاری کارآمد برای مواجهه با متونی است که از ساختاری ارجاع‌محور و چهل تکه برخوردارند.

با تحولات درام‌نویسی جدید در جهان و به‌ویژه در ایران، نویسندگان بسیاری کوشیدند فرم‌های بدیع بیانی در آثار خود بیافرینند. عباس نعلبندیان، نویسنده ایرانی، بین سال‌های ۱۳۴۷ تا ۱۳۵۶ شیوه‌ای ساختارشکنانه در نگارش نمایشنامه‌های خود پیش گرفت. این ویژگی باعث شده تا پس از گذشت پنج دهه، هنوز نیاز به پژوهش‌های جامع‌تری برای تحلیل آثار او وجود داشته باشد؛ زیرا متونی این‌چنین پیچیده و پاره‌پاره، هرگز خود را به‌طور کامل تسلیم تفسیر نمی‌کنند.

این پژوهش می‌کوشد با اتکا بر اندیشه‌های بنیامین، راهی برای بررسی مجدد آثار نعلبندیان فراهم آورد و سازوکارهای تمثیلی آن‌ها را شناسایی کند. همچنین، با توجه به اینکه نمایشنامه‌های نعلبندیان سرشار از ارجاعاتی به گفتمان‌های مسلط در دهه‌های ۱۳۴۰ و ۱۳۵۰ هستند، فرم این آثار در نسبت با زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آن دوره بازنمایی می‌شود. نتایج تحلیل نشان می‌دهد که فرم بیانی آثار نعلبندیان در تقابل با گفتمان‌های مسلط آن دهه‌ها قرار دارد. نعلبندیان به شیوه‌ای دلبخواهی تکه‌هایی از گفتمان‌های هویت‌ساز معاصر را جدا کرده و آن‌ها را در متن‌های خود قرار می‌دهد. در نتیجه، کارکرد مأنوس این ارجاعات از بین رفته و دیگر قادر به تولید معنا نمی‌شوند. نعلبندیان در هر نمایشنامه، تکه‌هایی نامتجانس را کنار هم می‌آورد و از این طریق، مسیر دریافت معنای یکپارچه را مسدود می‌کند. بدین ترتیب، تمهیدات زیبایی‌شناختی متن، بدون آنکه از سلبیت‌های سیاسی آن جدا باشند،

نویسنده

سام منصف شمرده
کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

چکیده

دموکراسی و تراژدی میراث اندیشه در یونان باستان هستند و با یکدیگر همبستگی دارند. در دموکراسی آتنی، آزادی در برابر استبداد قرار می‌گیرد و در اراده برای اظهار نظر و بیان عقیده هر شهروند تجلی پیدا می‌کند. در میان آثار به جامانده از تراژدی‌نویسان یونان باستان، اورپید بیشتر به تلاش برای خلق شخصیت‌های چندوجهی و توجه به موضوع اقلیت‌ها چون بردگان، مهاجران و زنان به عنوان نمود اندیشه دموکراسی شناخته می‌شود. از دیگر سو، نظام نوبت‌گیری بر پایه دیالوگ در الگوی زبان‌شناسی کارکردی به عنوان روشی علمی معرفی شده که می‌تواند رویکرد نویسنده به گفتمان متن نمایشی را نشان دهد. این پژوهش با استناد به نظام نوبت‌گیری در دیالوگ‌ها و واکاوی گفتگوها در آثار اورپید چگونگی رابطه برقرار کردن شخصیت‌ها با یکدیگر را بررسی می‌کند و در آینه آن، رویکرد اورپید به دموکراسی را می‌کاود. برای مطالعه موردی نمایشنامه آندروماک از اورپید انتخاب شد. با توجه به مولفه‌های نظام نوبت‌گیری مانند اندازه دیالوگ‌ها، کیفیت و قدرت طلبی در گفتگوها، بررسی نشان می‌دهد اورپید بیشترین نوبت را هم از لحاظ کیفی و هم کمی به آندروماک داده است، علارغم آن‌که آندروماک در صحنه‌های چهارم و پنجم نمایش کاملاً غایب است. پس از آندروماک، هرمیون در جایگاه دوم قرار دارد. شخصی که درگیری را در نمایش او آغاز کرده ولی فقط در دو صحنه حضور دارد. از لحاظ تعیین موضوع، تا پایان صحنه سوم، حکم مرگ برای آندروماک محور است. با ورود پلئوس در صحنه سوم قدرت به او منتقل می‌شود.

با توجه به نتایج به دست آمده می‌توان عنوان کرد نیروی غالب در گفتگوها آندروماک و پلئوس است و هردو طرف به میزان نسبتاً یکسانی اجازه گفتگو دارند. اما از آنجاکه این دو به یک اندیشه تعلق دارند، گفتمان این اثر بیش از آنکه قدرت را تقسیم کند، اندیشه سیاسی اورپید را نمود می‌دهد. ازسوی دیگر حضور پررنگ هرمیون و آندروماک در معادله نوبت‌گیری تا اندازه‌ای دیالکتیک قدرت در جهان نمایشنامه را به چالش می‌کشد و اورپید با وجود داشتن شخصیت‌های مهم تاریخی اسطوره‌ای مانند اورستس، منلائوس و پلئوس،

بیشترین حد نوبت و کیفیت گفتگو را به دو کاراکتر زن در نمایشنامه، به ترتیب آندروماک و هرمیون داده است.

واژه‌های کلیدی: نظام نوبت‌گیری، آندروماک، اورپید، کنش‌های گفتاری

نویسندگان

محمدحسین کاکوئی

کارشناسی ادبیات نمایشی

زینب خسروی

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

بررسی عنصر مطایبه به عنوان یکی از عناصر کمیک در نمایشنامه "جایی میان خوکها"

چکیده

تلفیق کمدی در تراژدی از عصر رنسانس و دوران الیزابتین آغاز شد و در قرن بیستم با کاهش مرزهای دو گونه‌ی تراژدی و کمدی، دستخوش تغییرات بنیادین شد. در این دوره، عناصر کمیک در متون تراژیک کارکردهای جدیدی یافتند. در میان این عناصر، مطایبه به‌عنوان زیرمجموعه‌ای از طنز، کمتر مورد تحلیل قرار گرفته اما نقش مهمی در ایجاد لایه‌های معنایی و فلسفی آثار نمایشی ایفا می‌کند. این پژوهش با هدف بررسی نقش و تغییر کارکرد مطایبه در نمایشنامه جایی میان خوکها اثر آئول فوگارد به روش کتابخانه‌ای و با تحلیل محتوای متن نمایشنامه انجام شده است.

داستان نمایشنامه درباره‌ی پاول، سربازی فراری است که ده سال در خوکدانی مخفی می‌شود و در عین حال به‌عنوان قهرمان جنگ شناخته می‌شود. یافته‌ها نشان می‌دهد مطایبه در این اثر نه تنها برای خنداندن، بلکه به‌عنوان ابزاری برای بازنمایی تضادهای انسانی، برجسته‌سازی پیام‌های اجتماعی و تأمل در مفاهیم فلسفی به‌کار رفته است. نتایج نشان می‌دهد که مطایبه با ترکیب لحظات کمیک و تراژیک، به شخصیت‌پردازی عمیق پاول کمک می‌کند و مخاطب را به تأمل درباره ترس، رهایی و شجاعت وا می‌دارد. صحنه‌هایی مانند تغییر لباس نظامی به قاب دستمالی، پوشیدن لباس دامادی برای استقبال از مرگ و خشونت علیه خوکها، همزمان خنده و اندوه را در مخاطب برمی‌انگیزند و نشان می‌دهند که مطایبه چگونه بار تراژیک را کاهش و لایه‌های معنایی را تعمیق می‌کند.

واژه‌های کلیدی: مطایبه، طنز، کمدی در تراژدی، آئول فوگارد، متون نمایشی

نویسنده

طاهره امامی

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

چکیده

تئاتر سنتی با عناصری متشکل از متن تا شمایل آیین‌وار خود در دوران متاخرتر برای پوشش حداکثری مخاطب، رفع نیازهای روز و علایق قرار گرفتن انسان‌ها در خلوت خود، ابتدا در مدل جدیدی به نام تئاتر تلویزیونی و در سپس در شکل رسانه‌های برخط صوتی و تصویری ظاهر شد. این تغییر به دنبال رفع نیازها و خواست‌های امروزیین انسان، روند جدیدی را پیش گرفت تا بتواند پاسخگو باشد. با توجه به شرایط همه‌گیری بیماری‌ها، محدودیت‌های تعداد سالن‌ها، کمک به کاسته شدن آلودگی در اثر محدودیت قائل شدن در رفت و آمد، رفع مشکلات تماشای تئاتر در سالن‌ها و البته گسترش فناوری‌های عصر ارتباطات، این مقاله می‌کوشد تئاتر برخط را به‌عنوان یکی از نمودهای نوین در عرصه رسانه‌های دیداری و شنیداری که معانی جدیدتری را نیز با خود می‌آفریند معرفی نماید. این مقاله در صدد یافتن پاسخ به این پرسش‌ها است که شکل اجرای تئاتر برخط چگونه است؟ و اگر تئاتر برخط از ظرفیت سنن اجرایی آیین‌وار بر صحنه بهره‌مند است، در این مسیر تغییر شاکله اجرای نمایش چه معانی جدیدی را عرضه می‌کند؟ یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد مبتنی به تجربیات عملی اجراگران تئاتر برخط و با تاکید بر نظریه تکثرپذیری مکانیکی در هنر از والت‌ر بنیامین، تئاتر برخط، نه همان اجرای سنتی آیین‌وار تئاتر بر صحنه و نه تئاتر تلویزیونی با ابتناء به صدا و تصویر صرف، که رسانه‌ای نوپنیا در ترجمان رسانه‌ای در شکل و محتوا بوده و دارای لایه‌های معنایی جدیدی نیز است که در مسیر تولید رقم زده می‌شود. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد تئاتر برخط مراحل متنوع تکنولوژیک را از تولید تا تماشا پشت سر می‌گذارد که منجر به تغییر معنای اولیه (سنتی) می‌گردد و چون مخاطب نیز در شرایط غیر از تئاتر سنتی و حضور در جمع کثیر مخاطبان، مبتنی بر ابزار تکنولوژیک و در تنهایی خویش با آن مواجه می‌شود، مدیوم جدیدی شکل می‌گیرد که با نمونه‌های گذشته تفاوت‌های معناداری دارد.

نویسنده

هادی ولی‌پور قره‌قیه
دانشجوی دکتری پژوهش هنر

واژه‌های کلیدی: تئاتر برخط (آنلاین)، تئاتر تلویزیونی،

نشانه‌شناسی سمبولیستی در آثار غلامحسین ساعدی با نگاهی به عزاداران بیل

چکیده

مادپردازی ابزاری برای تعمیق معنای اثر ادبی و بیان مفاهیمی است که در پس زبان صریح و مستقیم نهفته‌اند. نمادپردازی، مهارت بیان افکار و عواطف به صورت غیرمستقیم است و پدیدآورندگان آثار هنری از آن برای افزودن عمق به اثر و بازتاب امور درونی، ذهنی و حالات عاطفی خود بهره می‌گیرند. ادبیات به عنوان آینه‌ای از جامعه و فرهنگ، نقش مهمی در تبیین افکار، احساسات و نگرش‌ها ایفا می‌کند و یکی از جنبه‌های جذاب آن، استفاده از نمادها و سمبول‌هاست. اگرچه استفاده از نماد در آثار ادبی در دوره‌های تاریخی مختلف در فرهنگ‌های گوناگون رایج بوده است، اما آنچه به عنوان مکتب سمبولیسم یا نمادگرایی در ادبیات و به ویژه در شعر شناخته می‌شود، نهضتی است که در اواخر قرن نوزدهم در شعر فرانسه شکل گرفت و با اشعار شاعرانی چون شارل بودلر (۱۸۲۱-۱۸۶۷)، آرتور رمبو (۱۸۵۴-۱۸۹۱)، استفان مالارمه (۱۸۴۲-۱۸۹۸) و پل ورلن (۱۸۴۴-۱۸۹۶) مشخص شد و سپس به دیگر گونه‌های ادبی در فرانسه و نیز به ویژه در انگلیس و آمریکا راه یافت.

غلامحسین ساعدی، نویسنده‌ای که از دل بحران‌های اجتماعی جامعه معاصر برآمد، در آثارش به ویژه به زبان نمادین توجه داشته است. این مقاله، داستان «عزاداران بیل» را با رویکرد توصیفی-تحلیلی و با تکیه بر نمادشناسی (سمبولیسم) بررسی می‌کند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که این داستان مبتنی بر زبانی نمادین نگاشته شده و نمادهای انسانی، غیرانسانی (مکان‌ها و اشیا) و حیوانی در آن به کار رفته است. در این مقاله، تمامی نمادهای موجود در داستان «عزاداران بیل» با طبقه‌بندی‌های مختلف تحلیل شده‌اند. ساعدی تلاش کرده است تا مفاهیم عمیق مربوط به زمانه خویش را از طریق زبان نمادین به مخاطب منتقل کند.

نویسندگان

مهدی امیری

مربی، کارشناسی ارشد هنرهای نمایشی

رضا عباسی

مربی

واژه‌های کلیدی: نمادشناسی، سمبولیسم، ساعدی،

عزاداران بیل

ملاعباس سوار بر کجاوه دیالکتیک بررسی نمایشنامه دیوانه‌ها اثر جلیل محمدقلی‌زاده

چکیده

نمایشنامه دیوانه‌ها اثر جلیل محمدقلی‌زاده، آخرین اثر این نویسنده برجسته آذربایجانی، نمونه‌ای درخشان از به‌کارگیری طنز و خنده رهایی‌بخش برای نقد استبداد شرقی و نظم اجتماعی آن است. قلی‌زاده، روشنفکری که در شهرهایی چون تفلیس، تبریز و باکو زیسته بود، رویکرد کمیک را برای نقد مسائل اجتماعی عصر خود انتخاب کرد. او با استفاده از طنز و عناصر کارناوالی، شرایط اجتماعی و سیاسی زمانه‌اش را به چالش کشید. نمایشنامه دیوانه‌ها (۱۹۲۶) نوشته شد، آخرین اثر او و نماینده‌ای برجسته از دیدگاه‌های انتقادی‌اش است.

این نمایشنامه جامعه‌ای را به تصویر می‌کشد که از یک‌سو درگیر استبداد شرقی و دینی است و از سوی دیگر در حال مواجهه با فرایندهای مدرنیزاسیون است که نهادهایی چون نهاد پزشکی به‌عنوان ابزارهای جدید قدرت معرفی می‌شوند. قلی‌زاده با نقد این فرایندهای ناقص مدرنیزاسیون، تضادهایی را به تصویر می‌کشد که نظم اجتماعی پیشین را به چالش می‌کشد و اغلب این تعارضات مورد نقد شدید او قرار می‌گیرند.

یکی از برجسته‌ترین ویژگی‌های این اثر به‌کارگیری عناصر تئاتر اپیک است که بعدها توسط برتولت برشت نظام‌مند شد. عناصری چون ژستوس، فاصله‌گذاری و تضادهای طبقاتی در این نمایشنامه به‌وضوح دیده می‌شود. همچنین، استفاده هوشمندانه از عناصر کارناوالی، مفهومی که توسط میخائیل باختین مطرح شد، یکی دیگر از ویژگی‌های مهم نمایشنامه دیوانه‌ها است. این مقاله با رویکرد انتقادی و از روزه دوگانه‌های دیالکتیکی موجود در نمایشنامه، به تحلیل این اثر پرداخته و تحلیلی از نگاه رادیکال قلی‌زاده به جامعه معاصر خود ارائه می‌دهد.

دیوانه‌ها با ترکیب عناصر تئاتری برشت و کارناوالیسم باختین، خنده‌ای رهایی‌بخش و جنون‌آمیز را به‌عنوان ابزاری برای مقاومت در برابر نظامی فاسد پیشنهاد می‌دهد. این خنده، سلسله‌مراتب نظم قدیمی را برهم می‌زند و چشم‌اندازی برای نظم اجتماعی جدید ترسیم می‌کند؛

همچون ژست «بازی» در برابر «آیین» که در کار برهم زدن قدسیت آن است. قلی‌زاده در این اثر، نه تنها استبداد شرقی و دینی، بلکه فرایندهای ناقص مدرنیزاسیون را نیز به چالش می‌کشد و تصویری از جامعه‌ای درگیر بحران‌های هویتی، فرهنگی و سیاسی ارائه می‌دهد. در نهایت، نمایشنامه دیوانه‌ها به‌طور نمادین نشان می‌دهد که نظم مردسالارانه شرقی تنها از طریق کارناوال دیوانه‌ها و فقه‌ه‌های آن‌هاست که دگرگون می‌شود.

واژه‌های کلیدی: دیوانه‌ها- کمیک- کارناوال- استبداد شرقی- خنده رهایی‌بخش

نویسنده

فرید قادری

دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

احیا، نگهداری و انتقال آیین و فرهنگ در قالب نمایش

چکیده

هدف این پژوهش، شناخت ویژگی‌های بازیگری در نمایش رادیویی است. بازیگری در رادیو شیوه خاصی از بازیگری در هنرهای نمایشی است که با استفاده از صدا و بیان، داستان‌ها و شخصیت‌ها را به تصویر می‌کشد. برخلاف سینما و تئاتر، این هنر بر ابزارهای شنیداری تکیه دارد و هیچ‌گونه تصویر بصری ارائه نمی‌دهد. بنابراین، بازیگران در رادیو باید توانایی خاصی در ایجاد تصویرسازی ذهنی از طریق صدا، لحن، و نحوه بیان خود داشته باشند تا داستان به‌طور کامل در ذهن شنوندگان شکل بگیرد.

این پژوهش با استفاده از روش توصیفی کیفی و تحلیل محتوا انجام شده است و داده‌ها از طریق شیوه‌های مرور اسناد کتابخانه‌ای و مشاهدات میدانی جمع‌آوری شده‌اند. رادیو و تلویزیون در مطالعات فرهنگی نقش بسیار مهمی ایفا می‌کنند. این رسانه‌ها ابزارهای ارتباطی مؤثری هستند که می‌توانند پیام‌ها، ایدئولوژی‌ها و فرهنگ‌های مختلف را به جامعه منتقل کنند. در زمینه مطالعات فرهنگی، رادیو و تلویزیون به‌عنوان فضایی برای بررسی نحوه ساخت هویت‌های فرهنگی، تأثیرات اجتماعی، و چگونگی نمایش مسائل اجتماعی و سیاسی تحلیل می‌شوند.

رادیو به‌ویژه در دنیای امروز که رسانه‌ها تأثیر زیادی بر شکل‌دهی به تفکر عمومی دارند، نقشی کلیدی در تولید، توزیع و مصرف فرهنگ در جامعه ایفا می‌کند. این رسانه‌ها می‌توانند به تقویت یا نقد هنجارهای فرهنگی و اجتماعی پرداخته و تأثیرات مهمی بر گفتمان‌های عمومی و درک جمعی از مسائل مختلف جامعه بگذارند. به همین دلیل، بررسی نحوه نمایندگی فرهنگ‌ها و هویت‌ها در رادیو و تلویزیون از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

واژه‌های کلیدی: نمایش، رادیو، بازیگری، صدا، بیان

نویسنده

سجاد نادر

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

تحلیل نمایشنامه‌ی «اگر فاوست یک کم معرفت به خرج داده بود» اثر عباس نعلبندیان با تکیه بر بررسی اشارات مذهبی

چکیده

عباس نعلبندیان از نمایشنامه‌نویسان پیشرو ایران بود که هم‌زمان با دیگر بزرگان درام‌نویسی دوران خود، با ارائه فرم‌های نمایشی نامتعارف، شکلی نو از نمایش را عرضه کرد؛ شکلی که با کارگردانی‌های آربی آوانسیان در «کارگاه نمایش» به ظهور رسید. نعلبندیان در برخی آثار خود، مذهب، دین و نمادها و فضاهای مرتبط با آن‌ها را دستمایه قرار می‌داد تا از این رهگذر به مفاهیمی چون «مرگ» و «عبث‌نمایی» بپردازد. بررسی نمایشنامه «اگر فاوست یک کم معرفت به خرج داده بود» نمونه‌ای بارز از کاربرد عناصر مذهبی در نمایشنامه‌نویسی مدرن است که این پژوهش به تحلیل آن می‌پردازد. اشارات مذهبی این نمایشنامه را می‌توان از منظر عهد عتیق، عهد جدید و قرآن خوانش کرد. در دهه پنجاه، گرایش به استعاره، کنایه و ابهام به‌عنوان راهی برای مواجهه با تنگناهای اجتماعی و سیاسی، بر ادبیات نمایشی ایران تأثیر گذاشت و این شیوه‌های فرم‌گرا در آثار برخی نمایشنامه‌نویسان، از جمله نعلبندیان، نمود یافت. این مدرنیسم و گرایش به آوانگاردیسم چنان بود که برخی آثار نعلبندیان در زمره ادبیات پوچ‌گرا قرار گرفت.

نعلبندیان با شناختی عمیق از مذاهب و ادیان ابراهیمی، گاه این منابع را به‌عنوان ماده خام آثارش به کار می‌گرفت. کشف اشارات مربوط به ادیان ابراهیمی در این نمایشنامه، نمونه‌ای از چگونگی بهره‌گیری از آیین در نمایشنامه‌های مدرن را آشکار می‌سازد. در این نوع درام‌ها، به جای تمرکز بر شخصیت‌پردازی پیچیده و تحلیل روانکاوانه، باید شخصیت‌های تیپیکال را بازشناخت؛ زیرا این شخصیت‌ها نمایانگر کلیت‌هایی اجتماعی‌اند و تکوّن آن‌ها نه بر اساس ساختار درام ایبسنی، بلکه بر مبنای ارائه نمودهایی کلی از طبایع و طبقات اجتماعی شکل می‌گیرد. در «اگر فاوست یک کم معرفت به خرج داده بود»، توصیفات مذهبی ادیان ابراهیمی درهم آمیخته‌اند و نعلبندیان بدون تفکیک آن‌ها، به موازات هم از آن‌ها بهره می‌گیرد؛ به‌گونه‌ای که بهشتِ فاوست در کنار مارگریت، به‌سان بهشتی است که در قرآن

توصیف می‌شود.

واژه‌های کلیدی: نعلبندیان، مذهب، فاوست، عهد عتیق، قرآن

نویسندگان

علی طاهری کیا

کارشناسی بازیگری

مهدی امیری

مربی، کارشناسی ارشد هنرهای نمایشی

واکاوی استعاره‌ها و مجازهای بصری و چندوجهی نمایشنامه در کارگردانی با رویکرد پیکره‌بنیاد: مطالعه موردی اجرای دو نمایش «لاوا» و «نیچه‌ای پسر بد» اثر ریچارد فورمن

چکیده

تحلیل دقیق متون و اجراهای نمایشی همواره یکی از چالش‌های بزرگ برای کارگردانان تئاتر بوده است، به‌ویژه در آثار معاصر و سبک‌های آوانگارد که با ساختار پیچیده و چندلایه‌ای از نشانه‌ها و استعاره‌های بصری روبرو هستند. روش‌های سنتی تحلیل تئاتر، با وجود اثربخشی در گذشته، در مواجهه با پیچیدگی‌های این آثار محدودیت‌هایی دارند. در این پژوهش، به بررسی نشانه‌ها و استعاره‌های چندوجهی در دو نمایش لاوا و نیچه‌ای پسر بد اثر ریچارد فورمن پرداخته شده است و از رویکرد نوین پیکره‌بنیاد (Corpus-Based Approach) برای تحلیل این آثار استفاده شده است.

رویکرد پیکره‌بنیاد با استفاده از داده‌های زبانی و بصری و ابزارهای پیشرفته تحلیل نرم‌افزاری مانند LanBox و Voyant، امکان بررسی دقیق‌تر الگوهای زبانی تکرارشونده، استعاره‌های مفهومی و نشانه‌های بصری پیچیده در متون و اجراهای نمایشی را فراهم می‌آورد. این روش به تحلیل علمی‌تر نشانه‌ها کمک می‌کند و فرایند طراحی و اجرای نمایش را بهبود می‌بخشد. در لاوا، مفاهیم آگاهی و خودآگاهی از طریق نورپردازی غیرمعمول، حرکات بدن پیچیده و طراحی صحنه نمایان می‌شود. در مقابل، نمایش نیچه‌ای پسر بد با بهره‌گیری از فلسفه نیچه و مفاهیم کلیدی همچون اراده، قدرت و خودآگاهی، استعاره‌های بصری چندلایه‌ای ارائه می‌دهد که تحلیل آن‌ها نیازمند رویکردی داده‌محور است. این پژوهش نشان می‌دهد که رویکرد پیکره‌بنیاد می‌تواند تحلیل نشانه‌ها و استعاره‌های بصری و مفهومی را نظام‌مند کرده و به کارگردانان کمک کند تا با دقت بیشتری به تحلیل آثار پیچیده بپردازند. یافته‌های پژوهش علاوه بر ارائه ابزارهای نوین تحلیلی، نشان‌دهنده پتانسیل بالای این رویکرد در ارتقای تجربه مخاطبان از آثار نمایشی است. این روش به کارگردانان کمک می‌کند تا با بینش بهتری طراحی و اجرای تئاتر را انجام دهند و راهکارهای جدیدی برای تحلیل و تفسیر آثار نمایشی پیدا کنند. در نتیجه، این تحقیق با ارائه یک چهارچوب نوین برای

تحلیل تئاتر، می‌تواند به پیشرفت روش‌های کارگردانی و تحلیل آثار نمایشی و بهبود درک و تفسیر مفاهیم نمایشی کمک کند.

واژه‌های کلیدی: رویکرد پیکره‌بنیاد، نشانه‌شناسی شناختی، استعاره بصری، تحلیل تئاتر، ریچارد فورمن

نویسنده

سیده حانیه رضوی بزاز
دانشجوی کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش

چکیده

تئاتر همواره رسانه‌ای مؤثر در اقتباس، بازگویی و بازآفرینی داستان‌ها و روایت‌های فرهنگی برای مخاطبان بوده است. با این حال، ظهور فناوری‌های دیجیتال تحولی بی‌سابقه در شیوه‌های تولید و ارائه آثار نمایشی پدید آورده و چشم‌انداز تازه‌ای پیش روی تئاتر گشوده است. فناوری‌هایی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، با بازتعریف مرزهای اجرا، امکان‌های نوآورانه‌ای را برای جذب مخاطبان جدید و گسترش بیان خلاق در تئاتر فراهم ساخته‌اند. این فناوری‌ها بستری نو برای داستان‌سرایی ایجاد می‌کنند که در آن‌ها مخاطب، به جای مشاهده‌گری منفعل، به مشارکت‌کننده‌ای فعال در فرایند روایت بدل می‌شود.

اقتباس‌های مبتنی بر واقعیت مجازی به مخاطبان این امکان را می‌دهند که وارد جهان روایت شوند و صحنه‌ها و موقعیت‌هایی را تجربه کنند که گویی خود بخشی از دنیای اثر نمایشی هستند. در مقابل، واقعیت افزوده با افزودن عناصر دیجیتال تعاملی به اجرای زنده، لایه‌های تازه‌ای از معنا و تجربه را به صحنه تئاتر می‌افزاید. به‌طور کلی، فناوری‌های دیجیتال و تکنیک‌های نوین بصری، با گشودن قلمروهای جدید اجرایی، زمینه مدرن‌سازی آثار کلاسیک و بازنمایی مجدد آن‌ها را در فضاهای خلاقانه فراهم می‌سازند و بدین ترتیب ارتباط عمیق‌تر و گسترده‌تری میان مخاطب و تئاتر ایجاد می‌کنند.

از سوی دیگر، پخش زنده اجراهای نمایشی، دامنه دسترسی به تئاتر را گسترش داده و امکان حضور مخاطبان جهانی و شکل‌گیری اجراهای ترکیبی را فراهم آورده است. در این نوع اجراها، عناصر زنده و از پیش ضبط‌شده درهم می‌آمیزند و فضایی سیال و گاه رؤیاگونه خلق می‌کنند که تجربه‌ای متفاوت از تئاتر سنتی را رقم می‌زند.

این مقاله به بررسی تأثیر دگرگون‌کننده کاربرد فناوری‌های دیجیتال بر اقتباس‌های تئاتری می‌پردازد و ضمن تحلیل ظرفیت‌های هنری این تحولات، پیامدهای اجتماعی و ملاحظات اخلاقی آن‌ها را نیز مورد توجه قرار می‌دهد. داده‌های پژوهش با بهره‌گیری از رویکرد تحلیل محتوا و به روش کتابخانه‌ای و سندکاوی، بر اساس کتب،

مقالات و پایان‌نامه‌های داخلی و خارجی گردآوری و بررسی شده‌اند. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که دگرگونی‌های دیجیتال، ابعاد تازه‌ای به اقتباس‌های تئاتری می‌افزایند، داستان‌سرایی بصری را تقویت می‌کنند، دامنه دسترسی مخاطبان را گسترش می‌دهند و زمینه‌ساز شکل‌گیری فرایندهای خلاقانه و نوآورانه می‌شوند. افزون بر این، یافته‌ها حاکی از آن است که تحولات دیجیتال صرفاً نقشی مکمل ندارند، بلکه به‌عنوان جزئی جدایی‌ناپذیر از فرایند تکامل تئاتر به‌مثابه یک هنر زنده و پویا عمل می‌کنند.

واژه‌های کلیدی: تئاتر، اقتباس، فناوری

دیجیتال، ادبیات نمایشی

نویسنده

نوید ترابی

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

چکیده

هدف این پژوهش، شناخت ویژگی‌های بازیگری در نمایش رادیویی است. بازیگری در رادیو شیوه خاصی از بازیگری در هنرهای نمایشی است که با استفاده از صدا و بیان، داستان‌ها و شخصیت‌ها را به تصویر می‌کشد. برخلاف سینما و تئاتر، این هنر بر ابزارهای شنیداری تکیه دارد و هیچ‌گونه تصویر بصری ارائه نمی‌دهد. بنابراین، بازیگران در رادیو باید توانایی خاصی در ایجاد تصویرسازی ذهنی از طریق صدا، لحن، و نحوه بیان خود داشته باشند تا داستان به‌طور کامل در ذهن شنوندگان شکل بگیرد.

این پژوهش با استفاده از روش توصیفی کیفی و تحلیل محتوا انجام شده است و داده‌ها از طریق شیوه‌های مرور اسناد کتابخانه‌ای و مشاهدات میدانی جمع‌آوری شده‌اند. رادیو و تلویزیون در مطالعات فرهنگی نقش بسیار مهمی ایفا می‌کنند. این رسانه‌ها ابزارهای ارتباطی مؤثری هستند که می‌توانند پیام‌ها، ایدئولوژی‌ها و فرهنگ‌های مختلف را به جامعه منتقل کنند. در زمینه مطالعات فرهنگی، رادیو و تلویزیون به‌عنوان فضایی برای بررسی نحوه ساخت هویت‌های فرهنگی، تأثیرات اجتماعی، و چگونگی نمایش مسائل اجتماعی و سیاسی تحلیل می‌شوند.

رادیو به‌ویژه در دنیای امروز که رسانه‌ها تأثیر زیادی بر شکل‌دهی به تفکر عمومی دارند، نقشی کلیدی در تولید، توزیع و مصرف فرهنگ در جامعه ایفا می‌کند. این رسانه‌ها می‌توانند به تقویت یا نقد هنجارهای فرهنگی و اجتماعی پرداخته و تأثیرات مهمی بر گفتمان‌های عمومی و درک جمعی از مسائل مختلف جامعه بگذارند. به همین دلیل، بررسی نحوه نمایندگی فرهنگ‌ها و هویت‌ها در رادیو و تلویزیون از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

واژه‌های کلیدی: نمایش، رادیو، بازیگری، صدا، بیان

نویسنده

سجاد نادر

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

اثربخشی تئاتر درمانی در مدارس بر کاهش قلدری و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان پسر شهر کرمان

چکیده

قلدری در مدارس یکی از مشکلات جدی است که تأثیرات منفی بر سلامت روانی و اجتماعی دانش‌آموزان دارد. از سوی دیگر، مهارت‌های ارتباطی ضعیف می‌توانند به افزایش رفتارهای پرخطر و کاهش کیفیت روابط بین فردی منجر شوند. تئاتر درمانی به عنوان یک روش خلاقانه و تعاملی، می‌تواند به دانش‌آموزان کمک کند تا احساسات خود را بیان کنند، همدلی را بیاموزند و مهارت‌های ارتباطی خود را بهبود بخشند. این پژوهش با هدف بررسی اثربخشی تئاتر درمانی در کاهش قلدری و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان پسر شهر کرمان انجام شده است.

این مطالعه به روش نیمه‌تجربی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل ۶۰ دانش‌آموز پسر ۱۲ تا ۱۵ ساله از مدارس شهر کرمان بود که به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند. گروه آزمایش به مدت ۸ هفته و هر هفته دو جلسه ۹۰ دقیقه‌ای تحت تئاتر درمانی قرار گرفتند، در حالی که گروه کنترل هیچگونه مداخله‌ای دریافت نکردند. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه‌های استاندارد قلدری (Olweus Bullying Questionnaire) و مهارت‌های ارتباطی (Communication Skills Test) بودند. داده‌ها با استفاده از آزمون‌های آماری t -test و تحلیل کوواریانس (ANCOVA) با استفاده از نرم افزار SPSS ۲۴ تحلیل شدند.

نتایج نشان داد که تئاتر درمانی تأثیر معناداری ($p < 0/01$) بر کاهش قلدری و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان داشته است. میانگین نمرات قلدری در گروه آزمایش از ۲۵.۳ به ۱۸.۷ کاهش یافت، در حالی که در گروه کنترل تغییر معناداری مشاهده نشد. همچنین، میانگین نمرات مهارت‌های ارتباطی در گروه آزمایش از ۴۵.۲ به ۵۸.۶ افزایش یافت ($p < 0/01$)، در حالی که در گروه کنترل این تغییرات ناچیز بود. تحلیل کوواریانس نیز نشان داد که تفاوت بین دو گروه از نظر آماری معنادار ($p < 0/05$) است.

این پژوهش نشان داد که تئاتر درمانی می‌تواند به

عنوان یک روش مؤثر در کاهش قلدری و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان مورد استفاده قرار گیرد. این یافته‌ها می‌تواند به مربیان، روانشناسان مدرسه و برنامه‌ریزان آموزشی کمک کند تا از تئاتر درمانی به عنوان یک ابزار آموزشی و درمانی در مدارس استفاده کنند. پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده به بررسی تأثیرات بلندمدت این روش و کاربرد آن در گروه‌های سنی مختلف و جنسیت‌های دیگر بپردازند.

واژه‌های کلیدی: تئاتر درمانی، قلدری، مهارت‌های ارتباطی، دانش‌آموزان، شهر کرمان

نویسنده

محمدحسین رودباری
کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

اثر بخشی روان نمایشگری (سایکودراما) بر مدیریت و ناگویی هیجان دانشجویان دارای اضطراب اجتماعی شهرستان شیراز

چکیده

اختلال اضطراب اجتماعی یکی از شایع‌ترین اختلالات اضطرابی است که با ترس مفرط و پایدار از موقعیت‌های اجتماعی یا عملکردی مشخص می‌شود. این اختلال، با شیوع مادام‌العمر حدود ۱۲ درصد، پیامدهایی همچون کاهش عزت‌نفس، عاطفه مثبت پایین، انتقاد از خود بالا و کاهش توانایی در برقراری ارتباط مؤثر به دنبال دارد. پژوهش حاضر با هدف بررسی اثربخشی مداخله روان‌نمایشگری بر مدیریت هیجان و ناگویی هیجانی در دانشجویان مبتلا به اضطراب اجتماعی انجام شد. روان‌نمایشگری به‌عنوان رویکردی مبتنی بر تجربه و بازی نقش، ابزارهای تعاملی و عملی برای بهبود مهارت‌های هیجانی و اجتماعی ارائه می‌دهد.

این پژوهش به روش آزمایشی پیش‌آزمون-پس‌آزمون همراه با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل کلیه دانشجویان دارای علائم اضطراب اجتماعی بود و نمونه‌ای از ۳۰ دانشجوی ۱۹ تا ۲۲ ساله مقطع کارشناسی در حال تحصیل در دانشگاه‌های شهرستان شیراز به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. پس از انجام پیش‌آزمون، گروه آزمایش در ۱۰ جلسه ۲ ساعته مداخله درمانی روان‌نمایشگری شرکت کردند. پس از آخرین جلسه، از هر دو گروه پس‌آزمون گرفته شد. نتایج نشان داد که اضطراب اجتماعی در گروه آزمایش پیش از مداخله به‌طور معنی‌داری بیشتر از گروه کنترل بود ($P \geq 1$)، ولی پس از مداخله روان‌نمایشگری، اضطراب اجتماعی در گروه آزمایش به‌طور معنی‌داری کاهش یافت ($0.01 \leq P$). همچنین، مقایسه پیش‌آزمون و پس‌آزمون در گروه آزمایش نشان‌دهنده کاهش چشمگیر اضطراب اجتماعی در این گروه بود ($P \leq 0.01$). در زمینه مدیریت هیجان، نتایج نشان داد که میزان مدیریت هیجان در گروه آزمایش پس از مداخله به‌طور قابل توجهی افزایش یافت ($0.01 \leq P$)، که بیانگر تأثیر مثبت مداخله روان‌نمایشگری در بهبود مهارت‌های هیجانی است. همچنین، میزان ناگویی هیجانی در گروه آزمایش پس از مداخله به‌طور معنی‌داری افزایش یافت ($P \leq 0.01$)، که تأثیر مداخله روان‌نمایشگری در بهبود

این متغیر را تأیید می‌کند. میزان اثرگذاری مداخله روان‌نمایشگری بر کاهش اضطراب اجتماعی (۰.۲۷۷)، افزایش مدیریت هیجان (۰.۷۴۴) و بهبود ناگویی هیجانی (۰.۲۳) محاسبه شد که نشان‌دهنده تأثیرات متفاوت این مداخله در زمینه‌های مختلف است.

واژه‌های کلیدی: روان‌نمایشگری، اضطراب اجتماعی، مدیریت هیجان، ناگویی هیجانی، دانشجویان

نویسندگان

محمدرضا شهبازی

دانشیار و عضو هیات علمی گروه هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد بوشهر

الناز پردل

دانشجوی کارشناسی ارشد

ناصر امینی

استادیار

بررسی جایگاه بازی و تأثیر آن بر نمایش خلاق با توجه به نظریه ژان پیاژه برای گروه سنی الف و ب

چکیده

می‌توان ادعان داشت کودکان از سر بی‌دردی و بیکاری بازی نمی‌کنند؛ بلکه بازی برای آنان عین زندگی است و از طریق آن، واقعیت‌های زندگی را می‌آموزند و معنا می‌کنند. نمایش خلاق نیز در مسیر آموزش می‌تواند به عناوین آموزشی معنا دهد و در چنین شرایطی، اجراهای نمایشی قادرند مهارت‌های ارتباطی را تقویت کنند، اعتمادبه‌نفس کودکان را افزایش دهند و روح همکاری و کار گروهی را در آنان تقویت نمایند. نمایش خلاق، همانند بازی، کودک را از نتیجه‌گرایی عجولانه رها می‌سازد و به او امکان مکث و تفکر می‌دهد. این نوع نمایش می‌کوشد قابلیت‌های بازیگری نهفته در کودک را آشکار کند و شرایطی فراهم آورد تا کودک خود به درک، تحلیل موقعیت‌ها و در نهایت حل مسائل خویش بپردازد. چنین نمایشی، همانند بازی، فاقد متن مکتوب است و به‌صورت فی‌البداهه خلق می‌شود. نمایش خلاق، تجربه‌ای سازمان‌یافته است که با هدایت مربی شکل می‌گیرد، اما تولید اثر، به‌طور اساسی، بر عهده کودک است نه مربی. این گونه نمایش معمولاً از امکانات صحنه‌ای محدود برخوردار است؛ از این رو می‌توان آن را در پیوندی خطی با بازی در نظر گرفت، چرا که میان این دو، اشتراکات و عناصر مشترک فراوانی وجود دارد.

پژوهش پیش‌رو در پی بررسی جایگاه بازی و تأثیر آن بر نمایش خلاق است. در این راستا، ابتدا تعاریفی از بازی و نمایش خلاق ارائه می‌شود؛ سپس با اتکا به نظریه ژان پیاژه درباره بازی و نقش آن در رشد کودک، و با قرار دادن مؤلفه‌هایی چون متن، نمایش عروسکی، پانتومیم، شعر و آواز، قصه و موسیقی در نموداری جهت ارتقای بازی و تبیین تأثیر آن بر نمایش خلاق، به اشتراکات و روابط بنیادین میان این دو حوزه دست می‌یابد و در پایان، پیشنهاداتی ارائه می‌کند. این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی و رویکرد ترکیبی و قیاسی انجام شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که بین بازی، که پیاژه آن را اصل آموزش و تربیت می‌داند، و نمایش خلاق، که می‌توان آن را از تأثیرگذارترین و دقیق‌ترین کارکردهای تعلیم و تربیت شناخت، رابطه‌ای

هوشمندانه و عناصر مشترکی وجود دارد که می‌تواند زمینه‌ساز تربیت کودکی خلاق، متفکر و توانمند باشد.

واژه‌های کلیدی: نمایش خلاق، بازی، ژان پیاژه، گروه سنی الف و ب

نویسندگان

ندا تک سایه

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

غزال علی حیدری

کارشناسی ارشد

بررسی تأثیر تثاتر درمانی بر بهبود عزت نفس در دختران مبتلا به اختلال بدشکلی بدنی

چکیده

اختلال بدشکلی بدنی (Body Dysmorphic Disorder یا BDD) یکی از اختلالات روانی شایع است که با اشتغال ذهنی بیش از حد نسبت به نقص‌های خیالی یا جزئی در ظاهر فیزیکی همراه است. این اختلال می‌تواند تأثیرات منفی قابل توجهی بر عزت نفس، کیفیت زندگی و عملکرد اجتماعی افراد داشته باشد. تثاتر درمانی به عنوان یک روش مداخله‌ای خلاقانه و تعاملی، می‌تواند به افراد کمک کند تا با احساسات خود ارتباط برقرار کنند، خودپذیری را افزایش دهند و عزت نفس خود را بهبود بخشند. این پژوهش با هدف بررسی تأثیر تثاتر درمانی بر بهبود عزت نفس در دختران مبتلا به اختلال بدشکلی بدنی انجام شده است. این مطالعه به روش نیمه تجربی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل ۴۰ دختر ۱۵ تا ۲۵ ساله مبتلا به اختلال بدشکلی بدنی در شهر کرمان بود که به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند. گروه آزمایش به مدت ۱۰ هفته و هر هفته یک جلسه ۹۰ دقیقه‌ای تحت تثاتر درمانی قرار گرفتند، در حالی که گروه کنترل هیچ مداخله‌ای دریافت نکردند. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه‌های استاندارد عزت نفس روزنبرگ (Rosenberg Self-Esteem Scale) و مقیاس شدت اختلال بدشکلی بدنی (BDD-YBOCS) بودند. داده‌ها با استفاده از آزمون‌های آماری t -test و تحلیل کوواریانس (ANCOVA) با نرم افزار SPSS ۲۴ تحلیل شدند.

نتایج نشان داد که تثاتر درمانی تأثیر معناداری ($p > 0/01$) بر بهبود عزت نفس در گروه آزمایش داشته است. میانگین نمرات عزت نفس در گروه آزمایش از ۱۸.۵ به ۲۵.۳ افزایش یافت، در حالی که در گروه کنترل تغییر معناداری مشاهده نشد. همچنین، میانگین نمرات شدت اختلال بدشکلی بدنی در گروه آزمایش از ۲۸.۷ به ۲۱.۴ کاهش یافت ($p > 0/01$). تحلیل کوواریانس نیز نشان داد که تفاوت بین دو گروه از نظر آماری معنادار ($p > 0/05$) است. این پژوهش نشان داد که تثاتر درمانی می‌تواند به

عنوان یک روش مؤثر در بهبود عزت نفس و کاهش شدت علائم اختلال بدشکلی بدنی در دختران مورد استفاده قرار گیرد. این یافته‌ها می‌تواند به روانشناسان، روانپزشکان و درمانگران کمک کند تا از تثاتر درمانی به عنوان یک ابزار درمانی مکمل در کنار سایر روش‌های درمانی استفاده کنند. پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده به بررسی تأثیرات بلندمدت این روش و کاربرد آن در گروه‌های سنی مختلف و جنسیت‌های دیگر بپردازند.

واژه‌های کلیدی: تثاتر درمانی، عزت نفس، اختلال بدشکلی بدنی، دختران

نویسنده

محمدحسین رودباری
کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

چکیده

خودکشی نوجوانان یکی از چالش‌های جدی بهداشت روان در سراسر جهان است و بر اساس آمار سازمان جهانی بهداشت، دومین عامل مرگ‌ومیر در میان افراد ۱۵ تا ۲۹ ساله محسوب می‌شود (Suicide, 2024). پژوهش حاضر به بررسی کارکرد تئاتر فروم، به‌عنوان یکی از تکنیک‌های تئاتر ستمدیدگان، در کاهش تمایل به خودکشی در نوجوانان می‌پردازد. این مطالعه با اتکا به نظریه بین‌فردی خودکشی توماس جویئر نشان می‌دهد که چگونه این روش نمایشی می‌تواند احساس تعلق و ارزشمندی را در نوجوانان تقویت کرده و انگیزه‌های منتهی به رفتارهای خودآسیب‌رسان را کاهش دهد.

نظریه جویئر سه عامل کلیدی در بروز خودکشی را معرفی می‌کند: احساس انزوا و عدم تعلق، احساس سربار بودن و در نهایت توانایی انجام عمل خودکشی که خود شامل توان فرد در تحمل درد و غلبه بر ترس از مرگ می‌شود (Joiner, 2007). تئاتر فروم به نوجوانان امکان می‌دهد تا در فضایی امن، تجربیات و دغدغه‌های خود را به اشتراک بگذارند و با بازآفرینی موقعیت‌ها، راه‌حل‌های جدیدی برای مسائلشان بیابند. این روش با تقویت مهارت‌های حل مسئله و کنترل هیجان، احساس بی‌کفایتی را کاهش می‌دهد و ارتباطات اجتماعی آنان را بهبود می‌بخشد.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که تئاتر فروم می‌تواند به‌عنوان ابزاری کارآمد در کاهش دو عامل نخست شکل‌گیری رفتارهای خودآسیب‌زننده در نوجوانان مورد استفاده قرار گیرد. این شیوه نمایشی با افزایش حس تعلق به جمع، مسئولیت‌پذیری و تعامل مثبت، زمینه لازم را برای کاهش فشارهای روانی فراهم می‌کند و راهکارهای عملی جایگزین برای مدیریت بحران‌های زندگی را به نوجوانان آموزش می‌دهد. از این رو، گنجاندن تئاتر فروم در برنامه‌های آموزشی و درمانی می‌تواند گامی مؤثر در ارتقای بهداشت روانی نسل جوان باشد.

واژه‌های کلیدی: تئاتر فروم، خودکشی نوجوانان،

نویسندگان

مریم امانی

کارشناسی ارشد

مینا رحیمی

کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی



◀ سینما

کاربرد فلسفه زبان ویتگنشتاین در تحلیل درام: تخیل و بازی‌های زبانی در فیلمنامه چهارشنبه‌سوری

چکیده

فیلمنامه در سینمای کلاسیک، به‌عنوان عنصری اولیه و بنیادین در پیشبرد طرح و توطئه عمل می‌کند و نحوه چینش اطلاعات در آن نقشی حیاتی در شکل‌گیری تنش‌های دراماتیک و برملا شدن تدریجی حقیقت دارد. این مقاله به تحلیل فیلمنامه «چهارشنبه‌سوری» اثر اصغر فرهادی می‌پردازد و به‌ویژه نحوه چینش اطلاعات و استفاده از زبان در شکل‌دهی به طرح و توطئه را از منظر فلسفه زبان ویتگنشتاین بررسی می‌کند. در این مقاله، به‌ویژه از دیدگاه ویتگنشتاین، زبان به‌عنوان سیستمی از قواعد بررسی می‌شود که در آن هر واژه و جمله معنای خود را در بستر خاص استفاده و تعاملات اجتماعی می‌یابد. هدف این پژوهش تحلیل نحوه استفاده از زبان، بازی‌های زبانی و تخیل در فیلمنامه چهارشنبه‌سوری است و پرسش اصلی پژوهش حاضر این است که چگونه فیلمنامه چهارشنبه‌سوری با استفاده از اصول بازی‌های زبانی، قواعد زبان و تخیل، اطلاعات را به‌طور تدریجی و در زمانی خاص در اختیار مخاطب قرار می‌دهد و این فرآیند چگونه به پیچیدگی‌های دراماتیک و برملا شدن توطئه‌ها و بحران‌ها کمک می‌کند. این پژوهش که از منظر هدف کاربردی، براساس روش کیفی و براساس جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای است. نتیجه این که در چهارشنبه‌سوری، فیلمنامه با توزیع دقیق اطلاعات و به‌کارگیری بازی‌های زبانی، موقعیت‌های دروغ و کنایه‌ها، حقیقت را به‌تدریج فاش می‌کند. علاوه بر این، تخیل نیز نقشی کلیدی در این فرآیند ایفا می‌کند؛ شخصیت‌ها و مخاطب از طریق زبان و تخیل درک‌های متفاوتی از واقعیت پیدا می‌کنند، که این امر به پیچیدگی‌های روان‌شناختی و اخلاقی داستان افزوده و ساختار روایی را غنی‌تر می‌کند.

واژه‌های کلیدی: تحلیل فیلمنامه، بازی‌های زبانی،

اصغر فرهادی، ویتگنشتاین، فیلمنامه چهارشنبه‌سوری

نویسنده

رامتین شهبازی

دکتری فلسفه هنر، استادیار

بازنمایی ارزش‌های اخلاقی و انسانی در سینمای ایران (با نگاهی به سینمای اصغر فرهادی و تحلیل فیلم جدایی نادر از سیمین)

چکیده

اصغر فرهادی از جمله سینماگران متفکر و خلاق سینمای معاصر ایران به شمار می‌رود که آثار او همواره دارای مضامین اخلاقی، چالش‌های انسانی و آسیب‌های اجتماعی بوده است و به شکلی استاندارد و جذاب، این موضوعات را به قصه تبدیل کرده و داستان‌گویی می‌کند. این تحقیق تلاش می‌کند ضمن جلب نظر و تعمیق توجه به اندیشیدن درخصوص مقوله گسترده «ارزش‌های اخلاقی و انسانی» در قلمرو ضرورت‌های بنیادین فرهنگی و هنری، متن فیلمنامه فیلم سینمایی «جدایی نادر از سیمین» را به عنوان یکی از شاخص‌ترین آثار این فیلمساز صاحب‌نام را مورد بررسی قرار دهد و نتیجه‌گیری کند که یک محصول سینمایی که فرم روایی خود ملزم به رعایت قالب‌های منطبق با استانداردهای مرسوم سینمای جهان شکل داده است، چگونه قادر خواهد بود با استفاده از تکنیک متداول قصه‌پردازی در سینما، انعکاس‌دهنده مفاهیم عمیق پیرامون درک «ضرورت‌های اخلاقی» و «مفاهیم انسانی» باشد.

در این تحقیق انتخاب فیلم «جدایی نادر از سیمین» به این دلیل بوده است که، این فیلم نه تنها الگوی استاندارد قصه‌پردازی سینمای هالیوود را مبنای ساختار روایت خود قرار داده و همچنین فرم دراماتیک پرداخت شخصیت‌های داستان آن بر مبنای مؤلفه‌های درام ارسطویی شکل گرفته است، بلکه بدون تردید این فیلم به عنوان یکی از مهم‌ترین آثار شاخص دهه هشتاد سینمای ایران شناخته می‌شود و جایگاه قابل توجهی در سینمای فاخر ایران و سینماگران متعهد و اخلاق‌مدار ایرانی دارد. از این رو، این تحقیق در قدم اول تلاش می‌کند به تعریف و تبیین ارزش‌ها و مؤلفه‌های «اخلاقی» و «تربیتی» مبتنی بر مفهوم بنیادین هویت فرهنگی در ایران از دیدگاه نظریه‌پردازان داخلی بپردازد، و در ادامه به منظور تحلیل ساختار روایی و شناسایی نقاط عطف فیلمنامه، بر جزئیات شخصیت‌پردازی

«کاراکترهای محوری و فرعی»، «کشمکش‌های اصلی شخصیت محوری» و «الگوی نوشتاری» در داستان فیلم تمرکز کند. بررسی اجزای مختلف سکانس‌های فیلم، مؤلفه‌های اصلی شناخت «ارزش‌های اخلاقی و انسانی» در مضمون و ساختار اصلی فیلمنامه نشان می‌دهد فیلم سینمایی «جدایی نادر از سیمین» ساخته آقای اصغر فرهادی کارگردان شهیر و صاحب‌سبک سینمای ایران، با استفاده از ساختار و تکنیک روایت سه‌پرده‌ای توانسته است به انعکاس و تبیین مؤلفه‌های بنیادین گسترش «ارزش‌های اخلاقی» در جامعه و رابطه آن با استحکام و تقویت «ارزش‌های انسانی» بپردازد.

واژه‌های کلیدی: سینمای ایران، سینمای ملی، ارزش‌های اخلاقی، ارزش‌های انسانی، اصغر فرهادی، فیلم جدایی نادر از سیمین

نویسندگان

لیلا نیرومند

دانشیار دانشگاه سوره

سیدحمیدرضا منتظری‌پور

دانشجوی دکتری علوم ارتباطات اجتماعی

بررسی آثار حقوقی اقتباس‌های سینمایی از متون ادبی

چکیده

سینما، به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های هنری، همواره از منابع مختلفی برای الهام‌گیری و خلق آثار بهره برده است. متون ادبی از جمله منابع کلیدی‌ای هستند که نقش بسزایی در شکل‌گیری بسیاری از آثار سینمایی ایفا کرده‌اند. اقتباس سینمایی از متون ادبی به‌عنوان یک فرآیند خلاقانه، بازآفرینی آثار ادبی در قالب فیلم است. این فرآیند می‌تواند شامل بازآفرینی وفادارانه، تغییرات جزئی، یا تفسیر آزاد از داستان اصلی باشد. تعامل میان دو رسانه متفاوت، امکان گسترش مفاهیم، شخصیت‌ها و داستان‌ها را فراهم می‌آورد و به ابعاد تازه‌ای از هنر سینما دست پیدا می‌کند.

اقتباس‌های سینمایی معمولاً در سه دسته کلی قرار می‌گیرند: وفادارانه، آزاد و الهام‌گرفته. از دیدگاه خلاقیت، این نوع اقتباس‌ها، فرصت‌هایی را برای بازنمایی بصری نوآورانه از داستان‌ها ایجاد می‌کنند. در عین حال، فرآیند اقتباس به‌عنوان پلی ارتباطی میان ادبیات و سینما عمل می‌کند. با این وجود، این فرآیند همواره با چالش‌های حقوقی پیچیده‌ای همراه بوده است. بررسی جنبه‌های حقوقی اقتباس‌های سینمایی می‌تواند به تحلیل چالش‌ها و ارائه راهکارهای عملی در این زمینه کمک کند.

یکی از مهم‌ترین چالش‌های حقوقی اقتباس‌های سینمایی، رعایت حقوق مالکیت فکری است. هرگونه اقتباس بدون کسب اجازه از صاحب اثر، نقض حقوق مؤلف به شمار می‌آید و می‌تواند منجر به تضادهای حقوقی و قانونی شود. به‌عنوان مثال، اقتباس یک رمان معروف بدون توافق قانونی با نویسنده یا ناشر آن، می‌تواند مشکلات حقوقی متعددی را به‌دنبال داشته باشد.

علاوه بر این، مرز میان اقتباس و الهام‌گرفتن همیشه موضوعی مبهم و چالش‌برانگیز بوده است. در بسیاری از موارد، فیلم‌سازان ادعا می‌کنند که آثار سینمایی آن‌ها صرفاً الهام‌گرفته از یک اثر ادبی هستند و نه اقتباسی مستقیم. این نوع ادعاها می‌تواند زمینه‌ساز اختلافات حقوقی و قانونی گردد.

در ایران، قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان (مصوب ۱۳۴۸)، به‌عنوان مهم‌ترین مرجع قانونی در این زمینه، حق انحصاری انتشار، پخش و اقتباس آثار را برای صاحب اثر به رسمیت می‌شناسد. با این حال، این قوانین نیازمند بازنگری و تطبیق با تحولات جدید، از جمله اقتباس‌های سینمایی در عصر دیجیتال هستند. در حقیقت، اقتباس سینمایی از متون ادبی، علاوه‌بر خلق فرصت‌های خلاقانه، ممکن است در صورت عدم رعایت اصول حقوقی، منجر به تضادهای قانونی و نقض حقوق مؤلفان شود. بنابراین، بررسی و به‌روزرسانی قوانین مرتبط با اقتباس سینمایی ضروری به نظر می‌رسد. ایجاد تعادل میان حمایت از حقوق مؤلفان و تشویق خلاقیت، زمینه‌ساز رشد هم‌زمان سینما و ادبیات خواهد بود.

واژه‌های کلیدی: اقتباس سینمایی، متون ادبی، حقوق مالکیت فکری، تعامل هنر و حقوق

نویسنده

خدیجه شیروانی

دکتری حقوق، استادیار دانشگاه دامغان

تدوینگر همچون دازاین اصیل: کارکردهای فلسفی تدوین غیر روایی در هامون داریوش مهرجویی

چکیده

این مقاله برخی مضامین فلسفی‌ای را در فیلم هامون اثر داریوش مهرجویی مشاهده‌پذیر است، مورد واکاوی قرار داده است. هدف از این واکاوی آن است که نشان داده شود از طریق تدوین غیر روایی در هامون، چنین مضامین فلسفی‌ای برجسته می‌شود و تدوینگر را همچون یک وجود یا دازاین اصیل هایدگری به ظهور می‌رساند. برای این منظور از مضامینی از نظریه‌های فلسفی که در رویکردهای مضمونی فیلم هامون دخیل‌اند بهره گرفته‌ایم که عبارتند از: «خود» از دیدگاه حکمت شرق، مراحل سیر عرفانی در حکمت اسلامی، جنون الهی از دیدگاه افلاطون، سپهرهای وجودی در اندیشه‌ی اگزیستانسیالیستی کی‌یر که‌گور، پرسش از تکنولوژی و بحث وجود اصیل از دیدگاه هایدگر و از خود بیگانگی از دیدگاه مارکس. پرسش‌های این پژوهش بدین قرار است که اولاً در کنش‌های دراماتیک شخصیت هامون به عنوان قهرمان سرگشته‌ی فیلم هامون، چه دیدگاه‌های فلسفی‌ای دخیل‌اند و ثانیاً چگونه این دیدگاه‌های فلسفی با شیوه‌ی تدوین غیر روایی نمایش داده می‌شوند. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که اگر تدوین غیرروایی می‌تواند شخصیت حمید هامون را به عنوان شخصیتی آویخته و سرگردان در میان فهمی مغشوش، ناآگاهانه و غیرعملی از ملغمه‌ای از انواع مضامین فلسفی، تاثیرگذار به نمایش بگذارد، بخش مهمی از آن ناشی از تلاش تدوینگر به عنوان یک دازاین یا وجود در عالم اصیل در پشت جهان اثر است.

واژه‌های کلیدی: هامون، تدوینگر، دازاین اصیل، آویختگی، مضامین فلسفی

نویسنده

محمد هاشمی
دکتری فلسفه هنر

چکیده

ادراک واقعیت و بیان آن و نسبت میان امر واقع و آنچه به بیان در می‌آید از دیرباز موضوع اندیشه‌ورزی انسان بوده است. به این ترتیب وقتی در سینما از واقعیت و فیلم واقع‌گرا حرف می‌زنیم، بحث‌های عمیق فلسفی و تاریخی طولانی در پشت آن نهفته است و اگر بخواهیم به دقت از این اصطلاح استفاده کنیم باید اعتراف کنیم که چیزی به اسم فیلم واقع‌گرا وجود ندارد. بنابراین وقتی از واقع‌گرایی حرف می‌زنیم تلویحاً به نوعی تعریف قراردادی اشاره می‌کنیم. در واقع آنچه واقع‌گرا می‌نامیم مبتنی بر آگاهی‌مان از معیارهای زیبایی‌شناختی رایج از واقع‌گرایی در یک دوران مشخص از مسیر تحول یک فرم هنری است. فیلمی که در یک دوره واقع‌گرا نیست می‌تواند بعداً واقع‌گرا به‌شمار آید و برعکس فیلمی که در دوره‌ای واقع‌گرا به حساب می‌آمده در زمان حال الان نمی‌تواند واقع‌گرا باشد. واقع‌گرایی بیش از آنکه تقلید از واقعیت باشد، بر عقایدی درباره واقعیت متکی است؛ بنابراین حتی در محدوده یک اثر نیز می‌تواند فوق‌العاده متفاوت باشد.

وقتی از واقع‌گرایی در سینمای ایران در دنیای امروز سخن به میان می‌آید، موضوع ابعاد تازه‌ای پیدا می‌کند. حضور همه جا حاضر فناوری‌های نوین ارتباطی به جهات مختلف، کار را برای سینمای ایران که از چندین جهت با قانون و عرف و شرع درهم‌تنیده، دشوار کرده است. حالا مسئله اینجاست که وقتی از واقع‌گرایی و سینمای اجتماعی سخن می‌گوییم، در واقع به کدام‌یک از امکانات این سینما برای بازنمایی این واقعیت اشاره داریم. سینمایی که بخش قابل توجهی از آن، در جدال با قانون‌گذاری و با تکیه بر فناوری‌های نوین، اعلام استقلال کرده و بی‌نیاز از بخش رسمی تولید، حیاتی نوین در عرصه فرهنگ ایران پدید آورده است.

حال نکته اینجاست که رئالیسم اجتماعی به عنوان جریان اصلی سینمای معاصر ایران در دهه‌های هشتاد و نود شمسی در کدام‌یک از این دو بستر تولید، امکان بروز و نمود پیدا می‌کند؟ در جایی که فیلم‌های کم‌دی، حداقل در سه سال اخیر پرده‌های سینما را تسخیر کرده است،

واقع‌گرایی چه جایگاه و معنایی می‌تواند داشته باشد؟ نوشتار پیش‌رو خلاصه‌ای است از داشته‌ها و نداشته‌های سینمای ایران برای تصویر آنچه واقعیت اجتماعی دانسته می‌شود.

واژه‌های کلیدی: سینمای ایران، واقع‌گرایی، فناوری‌های نوین ارتباطی، قانون

نویسندگان

حسین یزدان‌شناس

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

بهارک محمودی

استادیار

ناکامی فرهنگی در یک دهه سیاست‌گذاری سینمای دیجیتال در ایران

چکیده

از ورود صنعت دیجیتال به عرصه تولید محصول سینمایی در ایران نزدیک به ۱۴ سال و از زمان راه‌اندازی سیستم توزیع و پخش دیجیتال در سینماهای ایران حدود یک دهه می‌گذرد. با توجه به خارج شدن ابزارهای قدرت دولت (مواد خام، دوربین، لابراتوار) در ممیزی و سانسور در راستای حفظ هژمونی فرهنگی نظام، نزدیک به ۱۲ سال است که سیاست‌های جدیدی برای تسلط فرهنگی بر عرصه این رسانه، چه از جهت داخلی و چه از جهت صادرات به معرض اجرا درآمده است. پژوهش مذکور بطور خلاصه و با توجه به منابع مستند، مصاحبه‌ها و پژوهش‌های داخلی و خارجی که توسط پژوهشگر و همکارانش تهیه شده است، علت عدم موفقیت این سیاست‌ها را در سال ۱۴۰۳، از جهت مطالعات فرهنگی و سینمایی و همچنین تکنولوژیک بررسی کرده است و چشم‌اندازی برای آینده نزدیک ارائه می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: سینمای دیجیتال، سینمای ایران، هژمونی فرهنگی غالب، تغییر پارادایم فرهنگی، سینمای زیرزمینی

نویسنده

علیرضا رزازی فر
دکتری سینما، استادیار دانشگاه دامغان

آن ماری به مثابه اسطوره خدای کشته شونده در فرشتگان گناه روبر برسون

چکیده

سینما همواره در پی آن است که با بهره‌گیری از مفاهیمی چون آیین و اسطوره، و آشکارسازی معانی پنهان، ناخودآگاه ذهن انسان معاصر را بیدار کند. اسطوره، بازگوکننده‌ی حقیقتی است که به واقع روی داده و تاریخ مقدسی را بیان می‌کند که در نتیجه تکرارپذیر است. یکی از اسطوره‌های شناخته‌شده، اسطوره خدای کشته‌شونده است که در آن، مرگ مظلومانه و فدای فردی به شکلی تاثیرگذار، نه تنها باعث رستگاری و دفع بلاها می‌شود، بلکه از نظر مذهبی و فرهنگی در جوامع مختلف در طول تاریخ و جغرافیا بازتولید می‌شود.

این پژوهش با اتکا به تحلیل میتولوژیک و به روش توصیفی-تحلیلی، به بررسی اشکال اسطوره خدای کشته‌شونده در فیلم فرشتگان گناه به کارگردانی روبر برسون می‌پردازد. در این تحقیق، نسبت اسطوره خدای کشته‌شونده با سینما و به‌ویژه با فیلم فرشتگان گناه که به قربانی شدن یک راهبه می‌انجامد، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. نتایج این مطالعه نشان می‌دهد که در این اثر، مفاهیمی چون رستگاری، گناه و نجات به‌طور برجسته‌ای به چشم می‌آیند که همگی ریشه در بنیان‌های اساطیری دارند. این امر نشان می‌دهد که اسطوره‌ها در لایه‌های پنهان ضمیر جمعی انسان‌ها نقش بسته‌اند و تنها شکل مواجهه بشر با آن‌ها تغییر کرده است.

واژه‌های کلیدی: اسطوره، خدایان، انسان - خدا، فرشتگان گناه، روبر برسون

نویسندگان

سارا توحیدی فر

کارشناسی ارشد

میترا علوی طلب

دکتری تئاتر، استادیار دانشگاه دامغان

چکیده

هر ساله تعداد زیادی فیلم دانشجویی ساخته می‌شود؛ بعضی از این فیلم‌ها توسط دانشجویان رشته‌های سینما و فیلمسازی به عنوان بخشی از تکالیف درسی یا پایانی ساخته می‌شود و بعضی را دانشجویان سایر رشته‌ها به عنوان بخشی از علاقه‌مندی‌های غیرتخصصی‌شان می‌سازند. اینکه این فیلم‌ها از چه موضوعاتی حرف می‌زنند و درباره آنها چه می‌گویند می‌تواند تا حدی به شناخت ما از نسل جدید کمک کند؛ تا دریابیم چه چیزهایی برایشان مهم است و چه دغدغه‌هایی دارند.

در این پژوهش با بررسی ۳۱ فیلم کوتاه داستانی که در بخش اصلی دومین جشنواره فیلم دانشجویی فانوس شرکت کرده‌اند، در پی این هستیم که بفهمیم چه دغدغه‌هایی در فیلم‌ها انعکاس پیدا کرده است؛ این دغدغه‌ها در چه سطحی مطرح شده‌اند؛ آیا فقط به آنها اشاره شده یا در طراحی پی‌رنگ و شخصیت‌های فیلم‌ها هم نمود پیدا کرده و در مواردی به نتیجه‌گیری و موضع‌گیری هم انجامیده است. آیا این موضوعات را بیشتر می‌توان شخصی قلمداد کرد یا دغدغه‌های صنفی، هویتی و اجتماعی را هم در بر گرفته است.

واژه‌های کلیدی: سینمای ایران، فیلم دانشجویی، فیلم

کوتاه، رشته سینما

نویسنده

حسین یزدانشناس

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

تحلیل روایی نئوفرمالیسم در فیلم‌های کمدی پر بیننده ۱۴۰۲-۱۳۹۵ سینمای ایران با رویکرد پسااستعماری (مورد مطالعه: نهنگ عنبر ۱ و فسیل)

چکیده

سینمای ایران، به‌ویژه سینمای کمدی، سال‌هاست در عرصه روایت‌گری با چالش‌های متعددی مواجه است. ژانر کمدی، به‌عنوان یکی از ارکان جدایی‌ناپذیر سینمای ایران، نیازمند توجهی فراتر از تنظیم صرف قواعدی برای جذب مخاطب به سالن‌های سینما با هدف خنده و سرگرمی است. پرداختن به این ژانر مستلزم پژوهش‌هایی عمیق در تاریخ کمدی ایران و مهم‌تر از آن، واکاوی ریشه‌های پیدایش کمدی در تاریخ اندیشه و فرهنگ بشری است.

با توجه به اهمیت این موضوع، پژوهش حاضر به تحلیل روایت در فیلم‌های کمدی پر بیننده سینمای ایران با رویکرد نئوفرمالیستی و از منظر پسااستعماری می‌پردازد. روش تحقیق، توصیفی - تحلیلی بوده و داده‌ها با اتکا بر منابع کتابخانه‌ای گردآوری شده‌اند. در این راستا، دو فیلم کمدی پرفروش و پر بیننده، «نهنگ عنبر ۱» و «فسیل»، به‌عنوان آثاری جریان‌ساز در دوره خود، بر اساس ساختار روایی ژانر کمدی مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در تحلیل این آثار، مؤلفه‌های پسااستعماری از جمله نقش دین اسلام، نسبت منطق و عقلانیت در برابر هیجان و احساس‌گرایی، شیوه بازنمایی ایران و غرب در جغرافیای روایی فیلم، ویژگی‌های شخصیتی کاراکترها، نقش و جایگاه زنان، سادگی روایت و فرم بصری متناسب با تصویر ایران و غرب، در بستر روایت به‌صورت دقیق تحلیل شده‌اند.

نتایج پژوهش نشان می‌دهد که از منظر نئوفرمالیسم، مجموعه‌ای از مفروضات روایی و فرمی در شکل‌گیری این فیلم‌ها و واکنش مخاطبان به آن‌ها نقش اساسی ایفا می‌کند. همچنین بر اساس شاخصه‌های پسااستعماری، تماشای این آثار می‌تواند به تقویت نگرش پسااستعماری در میان مخاطبان بینجامد؛ به‌گونه‌ای که احساس فرودستی در برابر غرب، در مقایسه با گذشته، دچار دگرگونی شده و بازتعریف می‌شود. این امر بیانگر اهمیت سینما به‌عنوان ابزاری مؤثر در شکل‌دهی و تغییر نگرش‌ها، ایده‌ها و بازاندیشی در هویت فرهنگی و تاریخی جامعه است. از

آن‌جاکه برخی از فیلم‌های کمدی معاصر در ساختار و روایت خود واجد ابعاد پسااستعماری و گاه شرق‌شناسانه هستند، تأثیر عمیقی بر مخاطبان برجای می‌گذارند و آن‌ها را به تأمل درباره هویت، تاریخ و جایگاه خود در نظام جهانی ترغیب می‌کنند.

واژه‌های کلیدی: روایت، نئوفرمالیسم، سینما، کمدی، پسااستعماری

نویسنده

نگین الفت

دانشجوی دکتری مطالعات رسانه

تحلیل شناختی رویا در فیلم «تلقین» و مقایسه تطبیقی آن با ساختار رویای ابراهیم (ع) در قرآن

ارائه دهد.

چکیده

رویا به عنوان یکی از پدیده‌های پیچیده ذهن انسانی، در فرهنگ‌ها و متون مختلف معانی متفاوتی یافته است. این مقاله با رویکرد تطبیقی، مفهوم رویا را در دو زمینه‌ی متفاوت بررسی می‌کند: نخست، از منظر علمی و شناختی در فیلم «تلقین» (Inception) ساخته‌ی کریستوفر نولان و دوم، از زاویه‌ی قرآنی با تمرکز بر رویای حضرت ابراهیم (ع) در قرآن.

در فیلم «تلقین»، رویا به عنوان تجربه‌ای چندلایه و پیچیده به تصویر کشیده می‌شود که به تدریج و با نفوذ در ناخودآگاه افراد، واقعیت و هویت را دستخوش تغییر می‌کند. این فیلم، با به چالش کشیدن مرز میان واقعیت و توهم، نشان می‌دهد که ذهن قادر است تفکیک این دو را محو کند. در این رویکرد، مبانی فلسفی رویا به‌ویژه با پیوند میان خواب، ناخودآگاه جمعی و ساختارهای ذهنی فرد مرتبط است و رویاها به عنوان ابزارهایی برای کشف هویت و واقعیت‌های درونی عمل می‌کنند.

در مقابل، رویای حضرت ابراهیم (ع) در قرآن، به‌ویژه در داستان فرمان الهی برای قربانی کردن پسرش، معنایی خاص دارد و به عنوان پیام الهی و آزمون ایمانی تفسیر می‌شود. در این دیدگاه، رویا تنها یک تجربه ذهنی نیست، بلکه وسیله‌ای برای ارتباط انسان با خداوند است و برای هدایت و آزمون پیامبران به کار می‌رود.

این مقاله به تحلیل تفاوت‌ها و شباهت‌های ساختار رویا در این دو رویکرد می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه فیلم «تلقین» از منظر شناختی به دنیای ذهنی و ناخودآگاه نزدیک می‌شود، در حالی که روایات قرآنی به رویا معنایی معنوی و الهی می‌بخشند. در فلسفه اسلامی، رویا غالباً به عنوان پدیده‌ای معنوی با ارتباطات الهی و روحانی تفسیر می‌شود و برخلاف رویاهای فیلم «تلقین»، که محدود به توهمات و ساختار ذهن بشر است، در فلسفه اسلامی رویا به عنوان پیام آسمانی و وسیله‌ای برای نزدیک شدن به حقیقت شناخته می‌شود. این مقایسه می‌تواند درک عمیق‌تری از مفهوم رویا در دو عرصه‌ی سینما و دین

نویسندگان

قدسیه پائینی

دانشجوی دکتری حکمت هنرهای دینی

حامد ناصریان

دانشجوی دکتری مطالعات جهان

تحلیل سوژه استعلایی و نفی ادراک بدنمند در سینمای ایران با رویکرد تن محور مرلوپونتی با مطالعه‌ای بر دو فیلم رنگ خدا و بید مجنون

چکیده

نخستین شرط در تجربه‌ی انسانی، تن یافتگی است و هرگونه معنا در زندگی انسان، لزوماً باید در قالبی جسمانی تحقق یابد. سینما به‌عنوان یکی از هنرهایی که برای خلق معنا به بدن اجراگر نیازمند است، از این قاعده مستثنی نیست. در سینمای ایران، بدن معمولاً در حاشیه قرار دارد و تنها شمار اندکی از آثار با رویکردی پدیدارشناسانه به بدن پرداخته‌اند. دیدگاه‌های منفی نسبت به بدن که ریشه در تاریخ و فرهنگ ایران دارد، می‌تواند دلیل ساده‌انگاری و مهجور ماندن جایگاه پیچیده‌ترین عضو انسان، یعنی بدن، باشد.

این تحقیق با بهره‌گیری از روش پدیدارشناسانه، تحلیلی-تطبیقی از صورت‌بندی بدن‌ها در دو فیلم ایرانی به نام‌های بید مجنون و رنگ خدا ساخته‌ی مجید مجیدی ارائه می‌دهد. در این پژوهش، رابطه میان بدن و آنچه در سینمای ایران پدیدار می‌شود، با توجه به کلیشه‌های موجود و زمینه‌های شکل‌دهی به آن، مورد بررسی قرار می‌گیرد. تحلیل این نمونه‌ها نشان می‌دهد که مجموعه‌ای از قواعد فرهنگی و اجتماعی، ارزش و جایگاه بدن را در جامعه ایران تعیین کرده و این قواعد در فرآیند شکل‌گیری آثار سینمایی مؤثر هستند.

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که در سینمای ایران، بدن به‌عنوان الگویی برای بازتولید انگاره‌های غالب جامعه عمل می‌کند. در سینمای استعلایی ایران، بدن به‌طور مؤثر نادیده گرفته می‌شود، در حالی که در سینمای اجتماعی نیز نتوانسته است به‌طور واقعی و کامل به نمایش درآید. در نهایت، این تحقیق به این نتیجه می‌رسد که سینمای ایران به‌طور کلی، نتوانسته است به‌طور جدی به بدن و نقش آن در فرآیندهای اجتماعی و فرهنگی بپردازد.

نویسندگان

سارا توحیدی فر

کارشناسی ارشد

سارا صادقی نیا

دکتری هنرهای تجسمی، استادیار دانشگاه دامغان

واژه‌های کلیدی: پدیدارشناسی، سینمای ایران،

بدن‌مندی، تحلیل تطبیقی، مجید مجیدی، سوژه استعلایی

نقش مرگ آگاهی در سینمای عباس کیارستمی و اندیشه مارتین هایدگر (مطالعه‌ای بر فیلم سینمایی طعم گیلان)

چکیده

همواره یکی از مهم‌ترین نیازها و آرزوهای بشر، دستیابی به راهکاری برای جاودانگی و گریز از مرگ به‌عنوان حقیقتی کتمان‌ناپذیر در زندگی بوده است. به‌نظر می‌رسد میل به ادامه زندگی از ابتدای خلقت همراه انسان بوده و مرگ همچون سایه‌ای همواره او را تعقیب کرده است. بازتاب این موضوع را می‌توان به‌وضوح در متون مذهبی و اساطیری ردیابی کرد. تفکر درباره مرگ و مرگ‌آگاهی، مبحث مهمی است که هم از منظر دین و هم از دریچه فلسفه، قابلیت بحث و بررسی دارد.

مارتین هایدگر، یکی از اندیشمندان دوران مدرن، برخلاف شخصیت‌هایی مانند زیگموند فروید که مرگ‌اندیشی را موضوعی منفی می‌دانستند، دیدگاهی موافق نسبت به این موضوع دارد. از سوی دیگر، عباس کیارستمی، از شناخته‌شده‌ترین سینماگران ایرانی در عرصه بین‌المللی، در فیلم «طعم گیلان» اندیشه‌ای را بیان می‌کند که با مقوله مرگ‌اندیشی و مرگ‌آگاهی هم‌خوانی بسیاری دارد. در این فیلم، مرگ و زندگی در برهه‌ای از زندگی کاراکتر اصلی به تقابل می‌رسند؛ تقابلی که یادآور مونولوگ مشهور «هملت» در اثر ویلیام شکسپیر است: «بودن یا نبودن، مسئله این است». این مقاله با بهره‌گیری از اندیشه هایدگر، به بررسی مفهوم مرگ‌اندیشی در فیلم «طعم گیلان» ساخته عباس کیارستمی می‌پردازد.

واژه‌های کلیدی: مرگ‌اندیشی، مرگ‌آگاهی، هایدگر، طعم گیلان، کیارستمی

نویسندگان

عماد متین

دانشجوی کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش

اسداله غلامعلی

دکتری سینما

چکیده

اقتباس به عنوان منبعی برای نوشتن فیلمنامه در سینمای ایران به محاق رفته است. در این پژوهش توصیفی-تحلیلی سرگذشت اقتباس ادبی در سینمای ایران، برمبنای منبع اقتباس و سال ساخت طبقه‌بندی شد و سپس تحلیل آسیب‌شناسانه این جریان براساس مروری بر آرای منتقدان، پژوهشگران و فیلمسازان درباره آثار پرداخته شد.

به طور کلی جریان اقتباس در سینمای ایران را می‌توان به سه دوره تقسیم کرد: از آغاز پیدایش سینما در ایران تا دههٔ چهل و فرارسیدن موج نو که اقتباس بیشتر بر مبنای ادبیات کهن و قصه‌های عامیانه صورت می‌گیرد، از موج نو تا پیش از انقلاب که جهت‌گیری بیشتر فیلمسازان به اقتباس از آثار ادبی و نمایشی معاصر ایرانی است و بعد از انقلاب که به دلایلی که در ادامه شرح داده می‌شود منبع آثار اقتباسی غالباً در حوزهٔ ادبیات خارجی قرار می‌گیرد. با این وجود نمی‌توان مرزبندی دقیقی برمبنای منبع اقتباس فیلمسازان و سال ساخت آن تعیین کرد و در هر دوره اقتباس از آثار و متون متنوعی صورت گرفته است.

واژه‌های کلیدی: سینمای ایران، اقتباس، ادبیات، موج

نو، داستان، نمایشنامه

نویسندگان

رضا قاسم زاده

دانشجوی کارشناسی سینما

حسین یزدان‌شناس

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

وقتی از سینمای مستقل ایران حرف می زنیم از چه حرف می زنیم؟

چکیده

سینمای مستقل ایران تاریخ پرفراز و نشیبی داشته و از آثار پیشگامانی چون داریوش مهرجویی، فریدون گله، مسعود کیمیایی و بهرام بیضایی آغاز شده است. این سینما، به عنوان واکنشی در برابر چارچوب‌های فرهنگی و ایدئولوژیک سینمای جریان اصلی، همواره بستری برای تجربه‌های نوآورانه در فرم روایی و سبکی بوده و فرصتی برای پرداختن به مضامین اجتماعی و انتقادی فراهم کرده است. در دهه‌های اخیر، با ظهور سینمای کانونی عباس کیارستمی و جریان هنر و تجربه در دهه‌ی ۹۰، این سینما به تدریج تحول یافته و به مرحله‌ای رسید که پس از اعتراضات گسترده سال ۱۴۰۱، به شکل سینمای زیرزمینی ظاهر شد. این سینما اکنون نه تنها در مسیر فتح جشنواره‌ها و جلب توجه رسانه‌های جهانی است، بلکه با کنار زدن سانسور و محدودیت‌های سیاسی، تصویری واقعی‌تر از جامعه ایران و زندگی روزمره ایرانیان را به نمایش می‌گذارد.

سینمای مستقل ایران در این دوران جدید، به‌ویژه در مواجهه با دغدغه‌های اجتماعی و فردی، فاصله میان زندگی عمومی و خصوصی جامعه را با صراحتی بیشتر و بی‌پرده‌تر از همیشه بازتاب می‌دهد. از منظر نوع پوشش، بیان آزادانه افکار و توجه به مسائل اجتماعی، این سینما به عنوان نیرویی مستقل و صریح در تغییر چشم‌انداز فرهنگی و هنری ایران ایفای نقش کرده است. در این تحقیق، ابتدا به تحلیل ویژگی‌های سینمای جریان اصلی پرداخته و سینمای مستقل را به عنوان نیرویی متضاد و مخالف با آن معرفی می‌کنیم. سپس بررسی خواهیم کرد که سینمای مستقل ایران پس از اعتراضات سال ۱۴۰۱ چگونه به بازتاب‌دهنده‌ای جسور و صریح از مسائل اجتماعی و سیاسی تبدیل شده و چگونه توانسته به شکلی نوین به موضوعات حساس مانند آزادی‌های مدنی و حقوق زنان بپردازد.

این مقاله به تحلیل آثار سینمای مستقل ایران از جمله فیلم‌هایی چون «منطقه بحرانی» ساخته علی احمدزاده، «آیه‌های زمینی» به کارگردانی مشترک علی عسگری و علیرضا خاتمی، «دانه انجیر معابد» اثر محمد رسول‌اف، «کیک

محبوب من» ساخته بهتاش صناعی‌ها و مریم مقدم، «خمیازه بزرگ» اثر علیرا راستین، «برادران لیلا» اثر سعید روستایی، و «علت مرگ نامعلوم» ساخته علی زرنگار پرداخته و نقش این فیلم‌ها در تحولات اجتماعی و فرهنگی ایران را تحلیل می‌کند.

واژه‌های کلیدی: سینمای مستقل، سینمای زیرزمینی، سانسور، جریان اصلی، دغدغه‌های اجتماعی

نویسنده

سهیل کیانی

کارشناسی ارشد سینما

مطالعه الگوی دوازده مرحله‌ای "سفر قهرمان" بر فیلم "صدای متال" ساخته داریوس ماردر بر اساس ساختار فیلمنامه‌ای کریستوفر ووگلر

چکیده

الگوی دوازده مرحله‌ای سفر قهرمان، یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین ساختارهای فیلم‌نامه‌نویسی در سینما است که به طور گسترده در تحلیل و نگارش فیلمنامه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد. در این پژوهش، به بررسی انطباق ساختار روایی فیلم صدای متال (۲۰۱۹) ساخته داریوس ماردر با الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر پرداخته شده است. این فیلم با بهره‌گیری از الگوی سفر قهرمان، به‌ویژه از آن در قالبی مدرن و اگزیستانسیالیستی استفاده کرده و در عین وفاداری به این الگو، آن را به ضد ارزش‌ها و مفاهیم انسانی معاصر تبدیل می‌کند. در این فیلم، ارزش‌های کلاسیک سفر قهرمان، مانند تکامل و رشد شخصیتی، به مضامین اگزیستانسیالیستی چون تنهایی، وانهادگی، انتخاب، مسئولیت و عمل بازتعریف می‌شوند.

فیلم صدای متال با بازسازی الگوی سفر قهرمان، در عین استفاده از مراحل کلاسیک این ساختار، به شکلی معنوی و عرفانی تبدیل می‌شود و در عوض با حذف عناصر اضافی و ساده‌سازی برخی از بخش‌ها، این الگو را به یک سفر زمینی و غیرمعنوی تبدیل می‌کند. در این سفر، قهرمان فیلم که درگیر بحران شنوایی است، با انتخاب‌های مختلف مواجه می‌شود که او را در فرآیند تغییر و رشد شخصی قرار می‌دهد. مانند فلسفه سارتر که انسان را موجودی در حال انتخاب و ساختن خود می‌داند، قهرمان فیلم نیز در سرتاسر این سفر، با انتخاب و مسئولیت مواجه است.

این تحقیق نشان می‌دهد که صدای متال چگونه با تطبیق الگوی سفر قهرمان و تحول آن در قالب جهانی مدرن و اگزیستانسیالیستی، یک روایت تازه و بدیع از این ساختار کلاسیک ارائه می‌دهد. علاوه بر این، فیلم با پرداخت به مضامین انسان‌شناسانه و فلسفی، به شکلی نوآورانه و تأثیرگذار بر الگوی سفر قهرمان تأثیر می‌گذارد.

نویسنده

یوسف قریشی زاده
دانشجوی کارشناسی ارشد سینما

واژه‌های کلیدی: الگوی سفر قهرمان، کریستوفر ووگلر، جوزف کمبل، داریوس ماردر، فیلم صدای متال

اثربخشی فیلم‌درمانی به عنوان مکمل درمان شناختی-رفتاری (CBT) در کاهش علائم اضطراب و افسردگی

چکیده

اضطراب و افسردگی از شایع‌ترین اختلالات روانی در جهان هستند که تأثیرات منفی قابل توجهی بر کیفیت زندگی افراد دارند. درمان شناختی-رفتاری (CBT) به عنوان یکی از مؤثرترین روش‌های درمانی برای این اختلالات شناخته می‌شود، اما نیاز به روش‌های مکمل برای افزایش اثربخشی آن همچنان احساس می‌شود. فیلم‌درمانی (Cinema Therapy) به عنوان روشی نوین، با بهره‌گیری از محتوای سینمایی می‌تواند به عنوان ابزاری مکمل در کنار درمان شناختی-رفتاری مورد استفاده قرار گیرد. پژوهش حاضر با هدف بررسی اثربخشی فیلم‌درمانی به عنوان مکمل درمان شناختی-رفتاری در کاهش علائم اضطراب و افسردگی انجام شد.

این مطالعه به روش کارآزمایی بالینی تصادفی‌سازی شده (Randomized Controlled Trial) اجرا شد. جامعه آماری شامل ۶۰ نفر از افراد مبتلا به اضطراب و افسردگی بود که به صورت تصادفی به دو گروه آزمایش و کنترل تقسیم شدند. گروه آزمایش تحت درمان شناختی-رفتاری همراه با فیلم‌درمانی قرار گرفت، در حالی که گروه کنترل تنها درمان شناختی-رفتاری دریافت کرد. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه‌های استاندارد اضطراب (GAD-7) و افسردگی (PHQ-9) بودند. داده‌ها با استفاده از تحلیل واریانس (ANOVA) و آزمون مستقل در نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۴ تحلیل شدند.

نتایج نشان داد که گروه آزمایش که تحت درمان ترکیبی (CBT + فیلم‌درمانی) قرار گرفت، کاهش معناداری در علائم اضطراب و افسردگی نسبت به گروه کنترل تجربه کرد ($p < 0.05$). میانگین نمرات اضطراب در گروه آزمایش از ۲/۱۵ به ۴/۸ و نمرات افسردگی از ۷/۱۶ به ۱/۹ کاهش یافت؛ در حالی که در گروه کنترل کاهش نمرات اضطراب و افسردگی به ترتیب از ۸/۱۴ به ۲/۱۱ و از ۹/۱۵ به ۴/۱۲ گزارش شد.

این نتایج نشان می‌دهد که فیلم‌درمانی به عنوان روشی مکمل می‌تواند اثربخشی درمان شناختی-رفتاری

را در کاهش علائم اضطراب و افسردگی افزایش دهد. یافته‌های پژوهش می‌تواند به روانشناسان و درمانگران کمک کند تا از فیلم‌درمانی به عنوان ابزاری مؤثر در فرآیند درمان بهره‌گیرند. پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده به بررسی تأثیرات بلندمدت این روش و کاربرد آن در گروه‌های سنی مختلف بپردازند.

واژه‌های کلیدی: هامون، تدوینگر، دازاین
اصیل، آویختگی، مضامین فلسفی

نویسنده

محمد حسین رودباری
کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی



هنرهای دیجیتال ◀

ظرفیت‌ها و چالش‌های هوش مصنوعی در توسعه بازی‌های دیجیتالی

چکیده

با توجه به نفوذ روزافزون هوش مصنوعی در زندگی معاصر، پژوهش حاضر به بررسی نقش این فناوری در توسعه بازی‌های دیجیتالی می‌پردازد. این مطالعه از نوع توصیفی-تحلیلی است و گردآوری اطلاعات آن به‌صورت کتابخانه‌ای و اسنادی، با استفاده از فیش‌برداری انجام شده است. در این پژوهش، توسعه بازی‌های دیجیتال به‌عنوان حوزه‌ای از تحقیقات توسعه‌ای مورد توجه قرار گرفته است؛ حوزه‌ای که مرزهای دانش عمومی بشر را گسترش می‌دهد و به تبیین ویژگی‌ها و صفات واقعیت‌های مرتبط با بازی می‌پردازد. یافته‌های این پژوهش می‌تواند برای سازندگان و طراحان بازی‌های دیجیتال که از هوش مصنوعی بهره می‌برند، کاربردی و راهگشا باشد.

تحقیقات نشان می‌دهد هوش مصنوعی در صنعت بازی‌های دیجیتال موجب بهبود فرآیند تست بازی، ایجاد ابزارهای توسعه هوشمند، ارتقای تعامل بازیکن با محیط‌های بازی، ایجاد رفتارهای طبیعی در شخصیت‌های غیرقابل بازی (NPC) و ارائه تجربیات شخصی‌سازی شده شده است. با این حال، نیاز به تحقیقات بیشتری در زمینه تعاملات پیچیده و بهینه‌سازی الگوریتم‌ها احساس می‌شود تا بتوان پتانسیل‌های کامل این فناوری را در بازی‌های دیجیتال محقق ساخت. بنابراین، هوش مصنوعی نه تنها می‌تواند به افزایش جذابیت و واقع‌گرایی بازی‌های دیجیتال کمک کند، بلکه برای تحقق کامل این پتانسیل‌ها، پژوهش‌های بیشتر در حوزه تعاملات پیچیده، بهینه‌سازی الگوریتم‌ها و توسعه ابزارهای هوشمند ضروری است.

نویسندگان

یوسف خجیر

دانشیار گروه ارتباطات، دانشکده فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه سوره، تهران
مهسا خلعت آباد
دانشجوی دکتری علوم ارتباطات

واژه‌های کلیدی: هوش مصنوعی، شخصیت‌های غیرقابل بازی، بازی دیجیتالی، توسعه، توسعه بازی

نقش هوش مصنوعی در شکل‌گیری هنرهای دیجیتال

چکیده

هوش مصنوعی (AI) به‌عنوان یکی از پیشرفته‌ترین فناوری‌های معاصر، تأثیرات عمیقی بر هنرهای دیجیتال گذاشته است. این فناوری نه تنها فرآیند خلق آثار هنری را دگرگون کرده، بلکه مرزهای خلاقیت انسانی را گسترش داده و امکان تولید آثار هنری جدید و نوآورانه را فراهم آورده است. الگوریتم‌های یادگیری ماشین و شبکه‌های عصبی مولد (GAN) به هنرمندان و طراحان این امکان را می‌دهند تا ایده‌های خود را با سرعت و دقت بیشتری پیاده‌سازی کنند. از تولید تصاویر و انیمیشن‌های واقع‌گرایانه تا موسیقی و داستان‌نویسی، هوش مصنوعی در حال شکل‌دهی به آینده هنرهای دیجیتال است.

با این حال، این تحول به چالش‌هایی نیز منجر شده است؛ مسائلی مانند اصالت هنری، حقوق مالکیت فکری و تعامل میان خلاقیت انسانی و مصنوعی از جمله مباحثی هستند که در این زمینه باید مورد توجه قرار گیرند. این مقاله به بررسی نقش هوش مصنوعی در خلق آثار هنری دیجیتال، کاربردهای مختلف آن، و پیامدهای اجتماعی و اخلاقی مرتبط با این تغییرات می‌پردازد و چشم‌اندازهایی از آینده این حوزه را ارائه می‌دهد.

واژه‌های کلیدی: هوش مصنوعی، هنر دیجیتال، خلاقیت، یادگیری ماشین، شبکه‌های عصبی مولد

نویسنده

زهرا عسلی

دکتری فلسفه هنر، استادیار دانشگاه سوره

چکیده

این پژوهش مروری بر تحولات بازی ویدیویی به عنوان یک محتوای رسانه‌ای و فرهنگ است و اینکه چرا نیاز است که در قالب یک صنعت رسانه‌ای و فرهنگی جای بیفتد و در آن چارچوب عرضه شود. صنایع فرهنگی هستند که امکان شکل‌گیری چرخه‌ای مستمر میان رسانه و مخاطب را فراهم می‌کنند. اگر برای یک رسانه، صنعت مناسب شکل نگیرد، کارایی آن به‌صورت مقطعی، دوره‌ای و بدون ماندگاری خواهد بود. از این رو، در نظام شکل‌گیری ارتباطات، نظریه‌پردازان برجسته‌ای مانند دنیس مک کوئیل سه عنصر اصلی را برای شناخت و تحلیل رسانه‌ها مطرح می‌کنند: محتوا (بازی)، مخاطب (بازیکن) و سازمان رسانه‌ای (صنعت بازی). توسعه صنعت بازی در دو دهه اخیر از نظر مالی و تجاری در اقصی نقاط جهان به‌قدری گسترش یافته است و بازی به‌عنوان گرم‌ترین بازار صنایع سرگرمی شناخته می‌شود. از سال ۲۰۰۳ تا ۲۰۱۳، فروش صنعت بازی‌های رایانه‌ای از ۶ میلیارد دلار به ۲۴ میلیارد دلار افزایش یافت که بسیار بیشتر از فروش فیلم و موسیقی است. همچنین، گزارش‌ها نشان می‌دهد فروش بازی‌ها در سال ۲۰۱۰ ارزشی بیش از دو برابر ارزش صنعت موسیقی، کمی بیش از یک‌چهارم بیشتر از تجارت مجلات و حدود سه‌پنجم بیشتر از صنعت فیلم در جهان داشته است (موسوی، ۱۳۹۰).

بخشی از توسعه صنعت بازی و مصرف آن در جهان، به افزایش هزینه تفریحات و سرگرمی‌های خارج از خانه مرتبط است. این بدان معناست که مردم به‌دلیل افزایش هزینه‌ها، تمایل بیشتری دارند در خانه بمانند و شکل‌های ارزان‌تر سرگرمی را در منزل تجربه کنند. به‌عنوان نمونه، زمانی که در سال ۲۰۰۸ قیمت بنزین و گازوئیل در غرب به بالاترین سطح خود رسید و رکوردی در تابستان ثبت کرد، اصطلاح «Staycation» ترکیب «Stay» به‌معنای ماندن و «Vacation» به‌معنای تعطیلات رایج شد. این اصطلاح نشان می‌داد که خانواده‌ها با توجه به دلایل اقتصادی، ترجیح می‌دهند در خانه بمانند و از هزینه‌های بیرون‌رفتن اجتناب کنند. علاوه بر قیمت سوخت، هزینه بلیط اماکن فرهنگی، هنری، ورزشی و تفریحی نیز بر این انتخاب اثرگذار است. این

امر یکی از دلایلی است که می‌تواند توجه خانواده‌ها را به بازی‌ها افزایش دهد.

این نکته نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر آمده‌اند تا بمانند و ماندگار شوند. با این حال، باید توجه داشت که ما در دوره‌ای از تحولات فرهنگی زندگی می‌کنیم که در سریع‌ترین زمان در طول تاریخ، پذیرش و ادغام تولیدات فرهنگی رخ می‌دهد. رسانه‌های نوین همواره در حال تغییر، اصلاح و به‌روز شدن هستند و ماندگاری در این بازار، رقابت با سایر رقبای صنعت و راضی نگه‌داشتن مخاطبان، کاری بسیار دشوار است.

واژه‌های کلیدی: رسانه، بازی‌های کامپیوتری، صنعت بازی

نویسنده

محمدحسن یادگاری
دکتری علوم ارتباطات اجتماعی

چکیده

بازی‌های ویدیویی در دهه‌های اخیر به‌عنوان یک فرم هنری چندبعدی، مرزهای خلاقیت و نوآوری را گسترش داده‌اند. ترکیب گرافیک پیشرفته، موسیقی تأثیرگذار و جلوه‌های ویژه تعاملی، این رسانه را به بستری برای بازتعریف هنرهای تجسمی، موسیقی و فناوری تبدیل کرده است. این بازی‌ها اکنون به یکی از پرنفوذترین رسانه‌های سرگرمی در جهان تبدیل شده‌اند و صنعت نوینی را شکل داده‌اند که هنرهای بصری، موسیقی، داستان‌پردازی و تعامل مخاطب را به‌طور همزمان به نمایش می‌گذارد. یکی از جنبه‌های کلیدی هنری بازی‌های ویدیویی، گرافیک و طراحی بصری آن‌ها است. این بازی‌ها از تکنیک‌های پیچیده‌ای چون نورپردازی، رنگ‌آمیزی و طراحی شخصیت و محیط بهره می‌برند که اغلب با آثار هنری سنتی نظیر نقاشی یا مجسمه‌سازی مقایسه می‌شوند.

سبک‌های بصری نوین در بازی‌های ویدیویی به‌عنوان یک منبع الهام و تحول در هنرهای تجسمی شناخته شده‌اند. این سبک‌ها، که از ترکیب فناوری‌های پیشرفته و دیدگاه‌های هنری خلاقانه شکل گرفته‌اند، از واقع‌گرایی شدید تا انتزاعی‌ترین اشکال هنری را در بر می‌گیرند. تأثیر این سبک‌ها بر هنرهای تجسمی شامل طراحی گرافیک، نقاشی دیجیتال، عکاسی، معماری و حتی هنرهای تعاملی است. پرسش اصلی این است که آیا می‌توان بازی‌های ویدیویی را به‌عنوان یک فرم هنری در نظر گرفت؟ برای پاسخ به این سؤال، لازم است که مفاهیم هنر، خلاقیت و تأثیرگذاری بازی‌ها بر هنرهای تجسمی تحلیل شوند.

این مقاله با استناد به منابع معتبر، تلاش دارد تا این موضوع را از منظر هنری و فرهنگی بررسی کرده و به این نتیجه برسد که سرگرمی و فانتزی، شکلی از هنر است که پیش از این در لایه‌های مختلف سبک‌ها و تعاریف تکنیکی پنهان بوده و اکنون به‌عنوان شکلی نوین از هنر در جامعه معاصر خودنمایی می‌کند.

نویسنده

آزاده بهمنی پور

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

واژه‌های کلیدی: هنر معاصر، بازی‌های ویدیویی،

کاربرد پردازش زبان طبیعی (NLP) در تعاملات روایی انیمیشن داستانی تعاملی

چکیده

در سال‌های اخیر، پردازش زبان طبیعی (NLP) به عنوان یکی از شاخه‌های پیشرفته هوش مصنوعی، نقش مهمی در بهبود تعاملات انسان و ماشین ایفا کرده است. یکی از حوزه‌های نوظهور که می‌تواند از این فناوری بهره‌برداری کند، انیمیشن‌های داستانی تعاملی است. هدف این پژوهش، بررسی کاربردهای پردازش زبان طبیعی در بهبود تعاملات روایی در این نوع انیمیشن‌ها و تحلیل تأثیر آن بر تجربه کاربری است. روش تحقیق این مطالعه شامل تحلیل سیستماتیک منابع موجود در زمینه پردازش زبان طبیعی و انیمیشن‌های تعاملی، تحلیل ابزارهای NLP همچون درک زبان طبیعی (NLU) و تولید زبان طبیعی (NLG)، و بررسی نمونه‌های عملی از انیمیشن‌های داستانی تعاملی می‌باشد. علاوه بر این، برای تحلیل تأثیر این فناوری بر تجربه کاربری و تعاملات روایی، از روش‌های کیفی بهره گرفته شده است.

نتایج پژوهش نشان می‌دهد که پردازش زبان طبیعی تأثیر قابل توجهی در بهبود تعاملات روایی در انیمیشن‌های داستانی تعاملی دارد. یافته‌های کلیدی این مطالعه به شرح زیر است:

۱. افزایش عمق داستان‌گویی: استفاده از ابزارهای NLP مانند تولید زبان طبیعی (NLG) امکان ایجاد دیالوگ‌های پویا و متناسب با زمینه داستان را فراهم می‌آورد. این امر به غنی‌تر شدن روایت و افزایش جذابیت داستان کمک می‌کند.

۲. شخصی‌سازی تجربه کاربری: با بهره‌گیری از تحلیل احساسات و درک زبان طبیعی (NLU)، انیمیشن‌های تعاملی قادر به شناسایی نیازها، علایق و احساسات کاربران هستند. این قابلیت موجب می‌شود تا تجربه هر کاربر به‌طور منحصربه‌فرد و متناسب با تعاملات او شکل بگیرد.

۳. تعاملات پویا و طبیعی‌تر: پردازش زبان طبیعی امکان ایجاد تعاملات زنده و طبیعی میان کاربران و شخصیت‌های انیمیشن را فراهم می‌آورد. این تعاملات شامل پاسخ‌های هوشمندانه به ورودی‌های کاربر و تغییرات پویا در

مسیر داستان است.

۴. چالش‌های فنی: علی‌رغم پیشرفت‌های قابل توجه در این حوزه، چالش‌هایی نظیر پیچیدگی زبان‌های طبیعی، نیاز به داده‌های بزرگ و متنوع برای آموزش مدل‌ها، و محدودیت‌های پردازشی هنوز وجود دارند.

۵. فرصت‌های آینده: توسعه مدل‌های پیشرفته‌تر پردازش زبان طبیعی و ترکیب آن‌ها با فناوری‌های نوینی همچون یادگیری عمیق و واقعیت مجازی می‌تواند به ایجاد تجربه‌های تعاملی نوآورانه‌تر در انیمیشن‌های داستانی منجر شود.

واژه‌های کلیدی: پردازش زبان طبیعی (NLP)، انیمیشن داستانی تعاملی، تعاملات روایی، تولید زبان طبیعی (NLG)، درک زبان طبیعی (NLU)، تجربه کاربری

نویسنده

احمد سفلائی

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران

هوش مصنوعی مولد و چالش خلاقیت در هنر دیجیتال

چکیده

دغدغه در مورد خلاقیت، مهمترین بخش در مورد GAI در تولید محتوای دیجیتال است. از ابتدای فکر و تلاش ایجاد هوش مصنوعی های مولد، از سوی شرکتهای فناوری، گروه های مختلف دانشمندان و آینده پژوهان در حوزه های مختلف دورنماهای متفاوتی نسبت به اینگونه فناوریها ارائه دادهاند ولی با ظهور انواع مختلف و کابردی اینگونه ابزارها نظیر GAN-AI در عرصه تولید محتوای بصری دیجیتال در بازیابی، این دغدغه بصورت سرعت تبدیل به چالشی جدی، نه تنها برای شرکتهای بزرگ صنعتی بلکه برای هنرمندان و همچنین دست اندرکاران آموزش در عرصه دانشگاهها شده است. نویسنده در این پژوهش قصد دارد با در دست دادن آخرین فعالیتهای در این حوزه، به عنوان یک طراح و مدرس هنر دیجیتال و در عین حال دست اندرکار در صنعت، ایده خود را در مورد روند این چالش در سالهای آتی به بحث بگذارد.

واژه‌های کلیدی: هوش مصنوعی مولد، GAN-AI، تولید محتوای دیجیتال، خلاقیت دیجیتال

نویسنده

علیرضا رزازی فر
دکتری سینما، استادیار دانشگاه دامغان

داستان‌گویی چندسطحی در روایت‌های تعاملی: تحلیل تأثیر انتخاب‌های کاربر بر جهان بازی‌های رایانه‌ای و شکل‌گیری پایان‌های متنوع

چکیده

داستان‌گویی چندسطحی در بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان یکی از ویژگی‌های برجسته روایت‌های تعاملی، به کاربران امکان می‌دهد تا نه تنها در مسیر داستانی بازی تأثیرگذار باشند، بلکه انتخاب‌های آنان بتواند تغییرات عمده‌ای در دنیای بازی، روابط شخصیت‌ها و پایان‌های مختلف ایجاد کند. در این نوع روایت، انتخاب‌های کاربر به‌صورت پویا و غیرخطی بر دنیای بازی اثر می‌گذارد و می‌تواند به انشعاب‌های مختلف در روند داستان منتهی شود. این امر به کاربران اجازه می‌دهد تجربه‌ای منحصر به فرد از بازی داشته باشند که همواره با توجه به انتخاب‌های آنان تغییر می‌کند و در برخی موارد ساختار کلی بازی را نیز دگرگون می‌سازد.

از مهم‌ترین ابعاد داستان‌گویی چندسطحی، جنبه‌های روان‌شناختی و تأثیر احساسی آن بر کاربر است. انتخاب‌های اخلاقی و عاطفی در بازی‌های تعاملی باعث می‌شود کاربر با احساساتی مانند پشیمانی، خوشحالی، گناه یا تنش روبه‌رو شود. این انتخاب‌ها به‌طور مستقیم بر تجربه‌ی فردی کاربر و تأثیرات ذهنی و عاطفی او از بازی تأثیر می‌گذارند و کاربر را در سطح احساسی نیز درگیر می‌کنند.

این پژوهش با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی، به بررسی و تحلیل بازی‌های مختلف دارای داستان‌گویی چندسطحی می‌پردازد. با بهره‌گیری از تکنیک‌های تحلیل روایت و بررسی تأثیرات انتخاب‌های کاربر، تعدادی از بازی‌های مطرح در این زمینه مورد تحلیل قرار گرفتند. نتایج نشان می‌دهد که انتخاب‌های کاربر می‌تواند به تغییرات گسترده‌ای در دنیای بازی منجر شود و این تغییرات به شکل‌گیری پایان‌های متعدد و متنوع بیانجامد. علاوه بر این، روش‌شناسی پژوهش با تمرکز بر تحلیل جزئیات روایت و تأثیرات روان‌شناختی آن بر کاربران، به درک بهتر تعامل میان کاربر و دنیای بازی کمک می‌کند.

در نهایت، این مقاله نتیجه می‌گیرد که داستان‌گویی چندسطحی در بازی‌های رایانه‌ای با ایجاد انتخاب‌های

متنوع برای کاربر، تجربه‌ی بازی را متحول می‌کند. این نوع روایت‌ها نه تنها جذابیت بازی‌ها را افزایش می‌دهند، بلکه عمق و ابعاد معنایی جدیدی برای کاربران فراهم می‌آورند و موجب می‌شوند کاربر به‌طور فعال در شکل‌گیری تجربه‌ی خود از بازی دخالت کند. این تغییرات، از لحاظ تجربی و احساسی، به جذابیت و ماندگاری بیشتر بازی‌ها می‌انجامد و بازی‌های رایانه‌ای را به رسانه‌ای پیچیده‌تر و تأثیرگذارتر تبدیل می‌کند.

واژه‌های کلیدی: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، داستان‌گویی چندسطحی، روایت‌های تعاملی، انتخاب‌های کاربر

نویسنده

علی رازی‌زاده

استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم

تأثیر عنصر دوربین بر غوطه‌وری در بازی‌های ویدیویی

چکیده

مفهوم غوطه‌وری (Immersion) در بازی‌های ویدیویی، به عنوان تجربه‌ای فراگیر که در آن بازیکن احساس می‌کند وارد یک "دایره جادویی" تخیلی شده است، به شدت تحت تأثیر عنصر دوربین قرار دارد. دوربین در بازی‌های ویدیویی، فراتر از یک ابزار ساده برای نمایش جهان بازی، به عنوان یک عامل کلیدی در شکل‌دهی تجربه بازیکن و ایجاد حس حضور و درگیری عاطفی عمل می‌کند. این چکیده، با بررسی جنبه‌های مختلف تأثیر دوربین بر غوطه‌وری، از جمله زوایای دوربین، حرکات دوربین، تعامل با محیط و تأثیرات روانشناختی، به اهمیت این عنصر در طراحی بازی‌های ویدیویی می‌پردازد.

یکی از جنبه‌های کلیدی تأثیرگذار، زاویه دوربین است. دوربین اول شخص، با قرار دادن بازیکن در دید مستقیم شخصیت بازی، حس حضور شخصی و درگیری عمیق با دنیای بازی را تقویت می‌کند. در مقابل، دوربین سوم شخص، دید گسترده‌تری از محیط و شخصیت اصلی فراهم کرده و تعامل با محیط و سایر شخصیت‌ها را تسهیل می‌کند. استفاده از زوایای ثابت یا از پیش تنظیم شده نیز در برخی بازی‌ها، مانند عناوین کلاسیک ترسناک، با هدف ایجاد تنش و تعلیق، به کار گرفته می‌شود. این زوایای با برانگیختن احساسات خاص، غوطه‌وری را افزایش می‌دهند.

حرکات دوربین نیز نقش مهمی در انتقال حس واقع‌گرایی و تقویت غوطه‌وری ایفا می‌کنند. حرکات نرم و طبیعی دوربین، مانند لرزش‌های ملایم هنگام دویدن یا حرکات آرام در هنگام چرخش، حس حضور در محیط را بهبود می‌بخشند. لرزش‌های کنترل شده دوربین در صحنه‌های اکشن و یا لحظات تنش‌زا، حس هیجان یا اضطراب را در بازیکن برمی‌انگیزند. استفاده از حرکات سینمایی، مانند زوم و یا چرخش‌های آرام، در صحنه‌های مهم داستانی، بر بار احساسی صحنه‌ها تأثیر گذاشته و بازیکن را بیشتر درگیر داستان می‌کند.

تعامل با محیط و دوربین‌های دینامیک از دیگر عوامل مؤثر در غوطه‌وری هستند. در بازی‌هایی که بازیکن کنترل دوربین را در دست دارد، حس اکتشاف و کنترل افزایش می‌یابد. دوربین‌های دینامیکی که به طور خودکار با حرکات شخصیت یا محیط وفق داده می‌شوند، حس پیوستگی بیشتری با جهان بازی ایجاد می‌کنند. این نوع دوربین‌ها، به عنوان مثال، ارتفاع را در هنگام ورود به فضاهای باز یا تنگ تنظیم می‌کنند.

تأثیرات روانشناختی زاویه دید نیز نباید نادیده گرفته شود. استفاده از میدان دید باریک‌تر در بازی‌های ترسناک، حس ترس و آسیب‌پذیری را تقویت می‌کند، در حالی که میدان دید گسترده‌تر در بازی‌های جهان باز، حس آزادی و وسعت جهان را القا می‌کند. زمان بندی حرکات دوربین نیز در ایجاد حس مورد نظر بازی نقش بسزایی دارد. تغییرات سریع دوربین در بازی‌های اکشن، حس سرعت و هیجان را افزایش می‌دهد، در حالی که حرکات آهسته و روان در بازی‌های داستان محور، فضایی آرام و تأمل برانگیز ایجاد می‌کند.

فن‌آوری‌های نوین، مانند واقعیت مجازی (VR) و ردیابی چشم (Eye Tracking)، به طور چشمگیری سطح غوطه‌وری را افزایش داده‌اند. در بازی‌های واقعیت مجازی، دوربین به طور کامل با حرکات سر بازیکن هماهنگ می‌شود و حس حضور را به اوج می‌رساند. فن‌آوری ردیابی چشم نیز به دوربین اجازه می‌دهد تا به طور مستقیم به توجه بازیکن واکنش نشان دهد. در نهایت، می‌توان نتیجه گرفت که دوربین در بازی‌های ویدیویی، ابزاری است که اگر به درستی به کار گرفته شود، می‌تواند تأثیری شگرف بر تجربه کاربر داشته باشد. تنظیمات درست و خلاقانه دوربین، می‌تواند بازی را از یک محصول صرفاً سرگرم‌کننده به یک تجربه کاملاً غوطه‌ور تبدیل کند. این مقاله نشان می‌دهد که زاویه دید و حرکات دوربین، عناصر حیاتی در طراحی بازی‌های ویدیویی هستند که مستقیماً بر احساسات و تجربه غوطه‌وری بازیکن در دنیای بازی تأثیر می‌گذارند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های ویدیویی، غوطه‌وری،

زوایای دوربین، حرکات دوربین، دوربین دینامیک

نویسنده

ایمان آجودانی

دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه‌ای -

گرایش تولید بازی‌های رایانه‌ای

چکیده

یکی از اصلی‌ترین چالش‌های جنبش پژوهشی اخیر در کشورهای توسعه یافته، در ارتباط با دستیابی به هوش مصنوعی مسئول و اخلاق مدار، به امکان سو استفاده انواع هوش های مصنوعی در تولید محتوای مغرضانه و با سوگیری اجتماعی، سیاسی و یا نژادی مربوط می‌شود. این مهم، با توجه به رشد روز افزون GAI در تولید محتوای بصری و هنری در سطح جهان اهمیت بیشتری دارد و خطر تغییر ناخواسته چهره فرهنگی جهان مجازی و حقیقی را در بر خواهد داشت. پژوهشگر تحقیق فوق با توجه شرکتش در یکی از پژوهش‌های اخیر بین المللی در ارتباط با هوش مصنوعی مسئول در اروپا و تجربه اش در کار با هوش مصنوعی‌های مولد تصویر، نظر مختار خود پیرامون ریشه اصلی سوگیری (جانبداری) در موتورهای هوش مصنوعی مولد تصاویر را مطرح و بررسی می‌کند.

واژه‌های کلیدی: Responsible AI، هوش مصنوعی مسئول، Midjourney، GAI، جانبداری، سوگیری

نویسنده

علیرضا رزازی فر
دکتری سینما، استادیار دانشگاه دامغان

هنر آفرینی سریع با هوش مصنوعی و تاثیر آن بر هنر معاصر

چکیده

در دنیای پست‌مدرن، هنری که توسط هوش مصنوعی تولید می‌شود، تغییرات قابل توجهی در مفهوم زمان، خلاقیت و تولید هنری به وجود آورده است. با ظهور فناوری‌های جدید، فرآیند خلق آثار هنری به سرعت بسیار بیشتری تبدیل شده است، به طوری که اکنون هوش مصنوعی قادر است در عرض چند ثانیه آثار هنری مانند نقاشی، موسیقی یا داستان خلق کند. این سرعت و لحظه‌گرایی در هنر می‌تواند بر مفهوم عمیق و تأمل‌برانگیز هنر تأثیر بگذارد و هنر تولید شده توسط ماشین‌ها بیشتر به تأثیرگذاری آنی و کوتاه‌مدت توجه دارد.

یکی از پرسش‌های کلیدی در این زمینه این است که آیا هوش مصنوعی می‌تواند جایگزین خلاقیت انسانی شود یا صرفاً ابزاری برای گسترش آن خواهد بود؟ در حالی که خلاقیت انسانی به عنوان یک فرآیند ریشه‌دار در بحران‌ها، تضادها و مسائل بنیادین شناخته می‌شود، هوش مصنوعی بر اساس الگوریتم‌ها و داده‌ها عمل می‌کند و فاقد تجربه انسانی و احساس بحران است. با این حال، می‌توان استدلال کرد که هوش مصنوعی نه تنها جایگزین انسان نمی‌شود، بلکه می‌تواند به عنوان ابزاری برای تحقق آرمان‌های انسانی عمل کند، نظیر دموکراتیک کردن هنر و امکان خلق آثار هنری برای افرادی که مهارت‌های سنتی در هنر را ندارند. هنر دیجیتال و تولیدات هنری هوش مصنوعی همچنین با چالشی به نام بحران اصالت مواجه هستند. اثر هنری معمولاً به دلیل اصالت و یگانگی خود ارزشمند است، اما آثار تولیدشده توسط ماشین‌ها بیشتر به عنوان کپی یا ترکیبی از آثار پیشین دیده می‌شوند. این امر موجب می‌شود که مفهوم اصالت در این نوع هنر مورد پرسش قرار گیرد و به جای آن زیبایی‌شناسی جدیدی شکل گیرد که بر نوآوری از دل بازآفرینی داده‌ها تأکید دارد.

آینده هنر در ارتباط با هوش مصنوعی بستگی به نحوه تعامل انسان با این تکنولوژی دارد. اگر تولید هنر صرفاً در دست شرکت‌های بزرگ و نهادهای تکنولوژیک قرار گیرد، ممکن است تنوع هنری کاهش یابد. در نهایت، نقش

هوش مصنوعی در هنر به عنوان ابزاری برای گسترش مرزهای خلاقیت انسانی و همچنین مواجهه با چالش‌های فرهنگی و اجتماعی در آینده تعیین خواهد شد.

واژه‌های کلیدی: هوش مصنوعی، زمان، هنرهای تجسمی، سیاست آینده، پست مدرنیسم

نویسنده

آزاده بهمنی پور

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه دامغان

بررسی تعامل کاربر و روایت در بازی‌های رایانه‌ای سبک افسورد

چکیده

سبک افسورد در بازی‌های رایانه‌ای، با الهام از فلسفه افسوردیسم و اصول آن، تجربه‌ای نوآورانه و غیرمتعارف برای بازیکنان فراهم می‌آورد. این سبک با ویژگی‌هایی چون شکستن دیوار چهارم، روایت‌های غیرخطی، طراحی گیم‌پلی غیرمعمول و استفاده از محیط‌های نامأنوس و بی‌معنا، بازیکنان را از تعاملات سنتی دور کرده و به سفری فلسفی و تفکری عمیق می‌برد. روایت در این سبک، به جای پیروی از ساختارهای خطی، بر ایجاد حس تناقض، چالش‌های فلسفی و پارادوکس متمرکز است. این ویژگی‌ها موجب می‌شوند که بازیکنان نقشی فعال در شکل‌دهی داستان و معناسازی از بازی‌ها ایفا کنند.

هدف این پژوهش، بررسی چگونگی تعامل روایت و تجربه کاربر در بازی‌های سبک افسورد است. با تمرکز بر بازی‌های برتر این ژانر از سایت Steam، شامل The Stanley Parable، Goat Simulator، Getting Over It with Bennett Foddy، Pony Island و Jazzpunk، ویژگی‌های این سبک و تأثیر آن بر بازیکنان تحلیل شده است. این بازی‌ها با بهره‌گیری از تکنیک‌هایی چون طراحی روایت‌های متناقض، ایجاد چالش‌های غیرمنتظره در گیم‌پلی و استفاده از زبان طنز و پارادوکس، بازیکنان را به تجربه‌ای منحصر به فرد از آزادی اراده و مفهوم بی‌معنایی دعوت می‌کنند.

یکی از اهداف اصلی این پژوهش، شناسایی نحوه استفاده از عناصر سبک افسورد در طراحی روایت و گیم‌پلی است. همچنین، بررسی تأثیر این عناصر بر تجربه عاطفی و فکری بازیکنان از دیگر اهداف پژوهش می‌باشد. یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که بازی‌های افسورد، از طریق طراحی نوآورانه و چالش‌های غیرمتعارف، تعامل میان بازیکن و روایت را به سطح جدیدی از درگیری عاطفی و تفکر فلسفی می‌رسانند. این سبک نه تنها به عنوان یک ژانر سرگرم‌کننده، بلکه به عنوان بستری برای بازنمایی مفاهیم عمیق‌تر فلسفی و اجتماعی شناخته می‌شود.

این پژوهش همچنین نشان می‌دهد که بازی‌های سبک افسورد، با ایجاد حس بیگانگی و چالش در بازیکنان، آن‌ها

را به بازنگری در ادراک خود از مفهوم روایت و تعامل در بازی‌ها وامی‌دارند. این سبک به عنوان یک رویکرد خلاقانه و در حال توسعه در صنعت بازی‌سازی، مرزهای متعارف طراحی بازی را گسترش داده و نقش بازیکن را از یک مخاطب منفعل به عاملی فعال در روایت تبدیل کرده است. بازی‌های سبک افسورد با تکیه بر عناصر طنز، پارادوکس و بی‌معنایی، نه تنها تجربه‌ای متمایز ارائه می‌دهند، بلکه به رسانه‌ای برای بیان مفاهیم پیچیده‌تر و چالش‌برانگیزتر در دنیای بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده‌اند.

واژه‌های کلیدی: روایت غیرخطی، تجربه کاربر، بازی‌های رایانه‌ای، سبک افسورد، شکستن دیوار چهارم

نویسندگان

زهرا مسیحیان جهرمی

دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر

سید جواد ظفرمند

دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری،

دانشگاه شیراز

چکیده

بازی آواهای سنار، که در سال ۲۰۲۳ منتشر شده است، اقتباسی مدرن از داستان اساطیری برج بابل می‌باشد. این بازی، همچون اسطوره برج بابل، دنیایی را به نمایش می‌گذارد که در آن افراد از طبقات مختلف نمی‌توانند ارتباطی مؤثر با یکدیگر برقرار کنند. این اثر ویدئویی به‌عنوان یک بستر منحصر به فرد برای بازاندیشی در مورد اسطوره‌شناسی در قالب یک رسانه دیجیتال عمل می‌کند. در بافت اساطیری خود، که یادآور داستان‌های قدیمی خاورمیانه است، بازی آواهای سنار به بازنمایی مفاهیمی چون زبان، هویت و ترجمه می‌پردازد و به پرسش‌های اساسی انسان مدرن پاسخ می‌دهد. از این طریق، ارتباطی میان دغدغه‌های امروز و اسطوره‌های گذشته برقرار می‌کند.

همان‌طور که اسطوره‌ها به‌طور سنتی به دنبال پاسخ به پرسش‌های بنیادین زندگی انسان هستند، بازی آواهای سنار نیز از این ویژگی بهره‌مند است تا مفاهیم پیچیده‌ای مانند ناتوانی در برقراری ارتباط و بحران هویت را در قالب گیم‌پلی تعاملی به چالش بکشد. بازیکن، به‌عنوان یک عامل فعال، نه‌تنها در شکل‌دهی به مسیر داستان مشارکت دارد، بلکه از طریق تجربه مستقیم دنیای بازی به درک جدیدی از این مفاهیم می‌رسد.

در این بازی، داستان برج بابل تنها به‌عنوان یک بازنمایی ساده مطرح نمی‌شود، بلکه پرسش‌های اساطیری درباره زبان و ارتباط انسانی را در فضایی تعاملی مورد بررسی قرار می‌دهد. این پژوهش با استفاده از نظریه‌های معاصر اسطوره‌شناسی، به‌ویژه با تمرکز بر نوشته‌ها و یافته‌های جوزف کمبل، نشان می‌دهد که چگونه آواهای سنار از طریق گیم‌پلی چندلایه و تعاملی خود، علاوه بر زنده نگه داشتن میراث یک اسطوره کهن، موضوعات مهم و چالش‌برانگیز دنیای امروز را به‌طور ملموس مطرح کرده و بینش‌های نوینی ارائه می‌دهد. در این تحلیل، علاوه بر داستان اقتباسی، مفاهیم گیم‌پلی، طراحی گرافیکی، طراحی مراحل، تعامل بازیکن و ژانر بازی نیز مورد توجه قرار گرفته است.

نویسنده

سپهر کریمی

کандید دکتری زبان و ادبیات انگلیسی دانشگاه

شهید بهشتی

چکیده

تفکر دیزاین که در ایران با عنوان «تفکر طراحی» نیز شناخته می‌شود، فرایندی استاندارد و نظام‌مند را برای پیشبرد پروژه‌های طراحی پیشنهاد می‌دهد. این فرایند در طراحی محصول در حوزه‌هایی مانند طراحی صنعتی و صنایع دستی و نیز در تولید ایده در زمینه‌هایی چون گرافیک دیزاین و عکاسی صنعتی، نقش مؤثری ایفا می‌کند. با این حال، تفکر دیزاین فراتر از حوزه طراحی عمل کرده و به‌عنوان نوعی تفکر خلاق، در سایر حوزه‌های علوم انسانی، مدیریت و دیگر دانش‌های انسانی نیز کاربرد دارد.

در این پژوهش، ضمن آشنایی با مبانی و فرایند تفکر دیزاین، نمونه‌های کاربردی در حوزه گرافیک دیزاین معرفی می‌شوند تا پتانسیل این رویکرد به‌عنوان راهکاری علمی و تخصصی در خلق ایده‌های نوآورانه در گرافیک دیزاین مشاهده و تحلیل شود. تحقیق حاضر با روش توصیفی-تحلیلی و شیوه اسنادی تدوین شده است. تفکر دیزاین به‌صورت بنیادین کاربرمحور است و در نخستین گام، تمرکز خود را بر انسان‌ها و نیازهای آن‌ها قرار می‌دهد. این رویکرد تلاش می‌کند با شناسایی و فهم دقیق نیازهای کاربران، راه‌حلهایی مؤثر و خلاقانه برای پاسخ‌گویی به این نیازها ارائه دهد. در نهایت، یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که تفکر دیزاین، علاوه بر کارآمدی در فرآیندهای طراحی، به‌عنوان چارچوبی خلاق و نظام‌مند می‌تواند در حوزه گرافیک دیزاین، ابزار مناسبی برای ایده‌پردازی نوآورانه و پاسخ‌محور به نیازهای مخاطبان فراهم آورد.

واژه‌های کلیدی: تفکر دیزاین، ایده پردازی خلاق، گرافیک، کاربرمحوری، نیازسنجی

نویسنده

نجیبه رحمانی

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشکده هنر
دانشگاه سمنان

چکیده

بیگانه سازی یا آشنایی زدایی یکی از اصطلاحاتی است که در ادبیات مطرح شد اما به دلیل ارتباط تنگاتنگی که بین ادبیات و هنرهای تصویری وجود دارد؛ این اصطلاح و شیوه های آن در هنرهای تجسمی نیز به کار گرفته شد. این شیوه به واسطه عوامل متفاوتی، عناصر آشنا را به صورت عناصر بیگانه و با ترکیب های غیرمنتظره به مخاطب ارائه می دهد که در آثار هنری این مساله به صورت های متفاوت برقراری ارتباط با مخاطب صورت می گیرد که می تواند مخاطب را به گونه های نوینی به خود جذب کند. این امر امروزه با وجود تکنیک های دیجیتال توانسته روش های متفاوت و گسترده تری را به خود اختصاص دهد و در گرافیک محیطی بروز پیدا کند.

این پژوهش از نوع کیفی، روش تحقیق توصیفی-تحلیلی و شیوه جمع آوری مطالب با مراجعه به اسناد کتابخانه ای صورت گرفته است. در طول پژوهش سعی بر آن است به تحلیل تبلیغات محیطی دیجیتال که توسط سازمان صندوق جهانی طبیعت انجام شده است با تکیه به بیگانه سازی، شیوه ها و کارکردهای آن پرداخته شود. نتایج و یافته بدین صورت است که کارکردهای ارائه اینگونه آثار با شیوه های غیرمعمول توانسته افق های نوینی را به سوی مخاطبین باز کند و ارتباط تنگاتنگ و نزدیک تری را با مخاطب ایجاد کند؛ عامل اصلی این امر مواجهه مخاطب با شیوه های منحصر به فرد و متفاوت است که سبب برقراری ارتباط موثر و ماندگاری در ذهن می گردد؛ همچنین در بسیاری موارد به دلیل تفاوت جایگاه مخاطب در آثار تعاملی، مخاطب در جایگاهی قرار می گیرد که حضور و فعالیت هایش موثر واقع می شود و در نتیجه تاثیر مثبت و عمیق تری را به وجود می آورد. شایان ذکر است آثار ارائه شده به دلیل استفاده از تکنیک های دیجیتال و پیشرفته توانسته گستردگی و تفاوت بسیاری را در شیوه ارائه آثار ایجاد کند.

نویسندگان

فریمه فاطمی

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه تربیت مدرس

زهرا مسعودی امین

نویسنده مسئول، عضو هیئت علمی دانشگاه الزهراء (س)

واژه های کلیدی: آشنایی زدایی، تبلیغات محیطی،

هنر معاصر و بدن انسانی: تحلیل پروژه "نبض" لوزانو-همر در چارچوب هنر دیجیتال و تجربه تعاملی

چکیده

رافائل لوزانو-همر، هنرمند دیجیتال معاصر، با بهره‌گیری از فناوری‌های پیشرفته در عصر دیجیتال، همچون بازی با نور و ارتباط میان علم و هنر، پروژه‌های هنری نوآورانه‌ای خلق کرده است که به دلیل ایده‌های خلاقانه‌اش، در حافظه بصری مخاطبان خود به‌طور ماندگار باقی می‌ماند. لوزانو-همر در پروژه‌های خود همچون "اتاق نبض" (۲۰۰۶) و "توپولوژی نبض"، با استفاده از داده‌های زیستی انسان، به‌ویژه ضربان قلب، تجربه‌های تعاملی منحصر به فردی را در عرصه هنر دیجیتال معاصر ارائه کرده است. هدف پژوهش حاضر بررسی نحوه تعامل مخاطب با این آثار و تاثیر حضور مخاطب در فضای اثر است. نخست، چگونه لوزانو-همر در پروژه "نبض" از بدن انسانی و داده‌های زیستی (ضربان قلب) برای ایجاد تجربه‌ای تعاملی و مفهومی بهره برده است؟ دوم، چگونه "نبض" از فناوری دیجیتال و چیدمان تعاملی برای بازنمایی مفاهیم انسانی نظیر زمان، مرگ و تعامل استفاده کرده است؟ پژوهش حاضر با استفاده از روش مطالعه کتابخانه‌ای و بررسی اطلاعات موجود از نمایشگاه‌ها و گالری‌های هنرمند، به شیوه توصیفی به ارزیابی این آثار پرداخته است.

نتایج پژوهش نشان می‌دهند که پروژه‌های لوزانو-همر نمونه‌ای از آینده هنر معاصر را به نمایش می‌گذارند که در آن مرزهای میان انسان، فناوری و هنر محو می‌شود. این آثار با استفاده از فناوری‌های دیجیتال، نه تنها مخاطبان را به مشارکت فعالانه در تجربه هنری دعوت می‌کنند، بلکه آن‌ها را به تفکر درباره جایگاه انسان در دنیای دیجیتال و چگونگی تعامل با دیگران و محیط اطرافشان وادار می‌سازند. در پاسخ به سوالات مطرح‌شده باید ذکر کرد که فناوری در پروژه‌های لوزانو-همر به‌عنوان یک زبان جدید برای بیان مفاهیم انسانی به کار گرفته شده است. این ابزارها همچنین امکان پردازش و نمایش داده‌های زیستی مخاطبان/بازدیدکنندگان را فراهم می‌آورند و تجربیات حسی و بصری نوآورانه‌ای را به ارمغان می‌آورند. چنین رویکردی بازتابی از نیاز هنر معاصر به استفاده از فناوری برای بیان موضوعات

پیچیده‌ای چون زمان، هویت، مرگ و تعامل انسانی است. لوزانو-همر با ترکیب تکنولوژی و مشارکت مخاطب، تجربه‌ای چندحسی و تأمل‌برانگیز را فراهم می‌کند که در آن ابعاد مختلف وجود انسانی به‌طور هنری و تجربی بررسی می‌شود.

واژه‌های کلیدی: رافائل لوزانو-همر، اتاق نبض، توپولوژی نبض، هنر دیجیتال، هنر معاصر

نویسنده

فرزانه نجفی

دکتری ارتباط تصویری، دانشگاه گلستان

چکیده

فناوری‌های واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) تأثیرات چشمگیری بر هنر معاصر گذاشته‌اند و روش‌های نوینی برای خلق و تجربه آثار هنری ایجاد کرده‌اند. این فناوری‌ها با فراهم آوردن ابزارهایی برای ساخت آثار تعاملی و چندبعدی، امکان تعامل مستقیم مخاطب با اثر هنری را فراهم می‌کنند. واقعیت افزوده با ترکیب دنیای واقعی و دیجیتال، تجربه‌ای پویا و درگیرکننده ارائه می‌دهد، در حالی که واقعیت مجازی با خلق دنیای جدیدی، تجربه‌ای فراگیرتر از هنر را ممکن می‌سازد. این تغییرات به هنرمندان فرصتی داده است تا مرزهای خلاقیت خود را گسترش دهند و ارتباطی نوین با مخاطبان برقرار کنند. از سوی دیگر، مخاطبان دیگر تنها ناظر اثر هنری نیستند، بلکه به بخشی از آن تبدیل می‌شوند و می‌توانند در خلق و شکل‌دهی آثار هنری سهمیم باشند.

این فناوری‌ها نه تنها به ابزاری جدید برای هنرمندان تبدیل شده‌اند، بلکه تجربه‌ای تعاملی و شخصی‌تر برای مخاطبان به ارمغان می‌آورند. این رویکردها افق‌های جدیدی برای آینده هنر معاصر گشوده‌اند. این پژوهش با نگاهی اجمالی به تاریخچه فناوری‌های نوین، به تأثیر آن‌ها در جامعه و چگونگی خلق فضایی متفاوت در آثار هنرمندان معاصر پرداخته و به روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی انجام شده است.

واژه‌های کلیدی: رسانه دیجیتال، فناوری‌های نوین، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده، هنر معاصر

نویسندگان

سارا صادقی نیا

دکتری هنرهای تجسمی، استادیار دانشگاه دامغان

کیمیا پوزش

کارشناسی مهندسی کامپیوتر

تحلیل بیش‌متنیت در هنر دیجیتال معاصر با تأکید بر واقعیت افزوده از منظر ژنت

می‌کند.

چکیده

در دهه‌های اخیر، فناوری واقعیت افزوده به‌عنوان ابزاری نوآورانه در هنر دیجیتال، تحولی اساسی در شیوه‌های تجربه و تفسیر آثار هنری ایجاد کرده است. این فناوری با ترکیب دنیای واقعی و مجازی، امکان خلق تجارب هنری چندلایه و تعاملی را فراهم می‌آورد که مرزهای معنایی آثار هنری را گسترش داده و فرآیندهای تفسیر و تعامل با هنر را دگرگون می‌سازد. پژوهش حاضر با بهره‌گیری از مفهوم «بیش‌متنیت» ژرار ژنت، به تحلیل چگونگی توسعه معنا در هنر دیجیتال معاصر پرداخته و نقش فناوری واقعیت افزوده را در تحول شیوه‌های تجربه هنری از منظر نظریه‌های تفسیر و پیچیدگی‌های معنایی ژنت بررسی می‌کند. پرسش اصلی این است که چگونه واقعیت افزوده از طریق بازآفرینی و بازتفسیر متون هنری می‌تواند مرزهای معنایی را گسترش داده و تجربه هنری را به فرایندی پویا و چندلایه تبدیل کند؟

این تحقیق با روش کیفی و تطبیقی انجام شده است و اطلاعات آن از سنجه‌های غیر واکنشی شامل تصاویر و ویدئوهایی استخراج شده‌اند که از منابع اینترنتی و نمایشگاه‌های واقعیت افزوده جمع‌آوری شده‌اند. نتایج تحقیق نشان می‌دهند که واقعیت افزوده از طریق ایجاد لایه‌های معنایی جدید و پیوند میان متون هنری مختلف، زمینه‌ساز بازتولید و گسترش روایت‌ها شده و تجربه هنری را به فرایندی پویا و چندلایه تبدیل می‌کند. در این فرآیند، مخاطب به‌طور فعال در خلق و گسترش معنای آثار هنری مشارکت می‌کند و دیگر صرفاً در نقش تماشاگر قرار ندارد. همچنین، واقعیت افزوده با بازتعریف و بازآفرینی روایت‌ها و مفاهیم هنری در بستر دیجیتال، مرزهای میان واقعیت و دنیای مجازی را به چالش کشیده و به ابزاری کلیدی برای بازتعریف تجربه هنری در عصر دیجیتال تبدیل شده است. بنابراین، این فناوری با تقویت پیوندهای میان هنر، فناوری و مخاطب، امکان خلق اشکال جدیدی از تعامل هنری و تفسیرهای چندلایه را در اختیار هنرمندان و مخاطبان قرار می‌دهد و مرزهای سنتی میان واقعیت و مجاز را بازتعریف

نویسندگان

سمر کلهر

کارشناسی ارشد ارتباط تصویری

نیلوفر درستی نادعلی

کارشناسی ارشد ارتباط تصویری

انتقال از طراحی سنتی به طراحی دیجیتال و چالش‌ها و فرصت‌های آن

چکیده

در دنیای معاصر، انتقال از طراحی سنتی به طراحی دیجیتال یکی از برجسته‌ترین تحولات در عرصه‌های هنری و صنعتی محسوب می‌شود. انقلاب دیجیتال با ایجاد تغییرات بنیادین در روندهای خلاقانه و تولید محتوا، تأثیرات گسترده‌ای بر نحوه طراحی و شیوه‌های تفکر و ارتباط در جوامع گذاشته است. این تحول، موجی از تغییرات را در صنایع مختلف از جمله معماری، مد، گرافیک دیجیتال و حتی صنایع تولیدی و صنعتی ایجاد کرده است. انتقال به طراحی دیجیتال، برای بسیاری از هنرمندان و طراحان، به‌عنوان فرصتی نوین برای رشد و توسعه حرفه‌ای تلقی می‌شود.

این تغییر، نه تنها یک پیشرفت فناوری است بلکه به‌طور هم‌زمان یک انقلاب فرهنگی محسوب می‌شود که نه فقط روش‌های کاری هنرمندان را دگرگون کرده، بلکه نحوه تعامل آن‌ها با مخاطبان نیز تغییر کرده است. در این راستا، ضروری است که به شناخت دقیق‌تر از فرصت‌ها و چالش‌های ناشی از این انتقال پرداخته شود. این مقدمه به‌ویژه بر لزوم درک ساختاری مفاهیم کلیدی در این حوزه تأکید دارد تا بتوان از امکانات جدید به بهترین نحو استفاده کرد. به‌طور کلی، انتقال از طراحی سنتی به دیجیتال، صرفاً یک تغییر روش نیست بلکه یک فرآیند فکری و فلسفی است که نیازمند بررسی و تحقیق دقیق در ابعاد مختلف آن می‌باشد. در ادامه، چالش‌ها و فرصت‌های این دگرگونی بررسی خواهد شد تا بتوان به درک جامع‌تری از این تغییرات مهم دست یافت.

واژه‌های کلیدی: انتقال، طراحی سنتی، طراحی دیجیتال، تحولات فرهنگی و صنعتی

نویسندگان

رسول خلیلی دشتکی
کارشناسی ارشد ارتباط تصویری
فاطمه سیفی پور نقنه
کارشناسی علوم تربیتی

چکیده

مجسمه‌سازی به دلیل استفاده از مواد پایدار و بادوام مانند سنگ، چوب و مفرغ، از قدیمی‌ترین و ماندگارترین آثار تاریخ تمدن و هنر بشر محسوب می‌شود. در طول تاریخ، مجسمه‌ها نه تنها در فضاهای عمومی مانند شهرها، کاخ‌ها و معابد، بلکه در منازل نیز حضوری پررنگ داشته‌اند. امروزه با ورود به عصر دیجیتال و گسترش فناوری‌های ارتباطی، هنرمندان مجسمه‌ساز نیز به‌طور شگفت‌انگیزی با این تغییرات همراه شده‌اند.

این مقاله با هدف بررسی کاربرد فناوری دیجیتال در مجسمه‌سازی، ضمن معرفی رویکردهای نوین، وجوه خلاقانه و تأثیرگذار آن‌ها را نیز تحلیل می‌کند. پژوهش حاضر با روش توصیفی-تحلیلی و گردآوری اطلاعات به شیوه کتابخانه‌ای انجام شده است. نتایج نشان می‌دهد هنرمندان در فرایند طراحی، ساخت و ارائه آثار خود از فناوری‌های دیجیتال بهره می‌گیرند. با گسترش نرم‌افزارهای سه‌بعدی، اسکنرهای سه‌بعدی و چاپگرهای سه‌بعدی، مجسمه‌های دیجیتال نیز توسعه یافته‌اند. فناوری‌هایی مانند واقعیت افزوده و هوش مصنوعی نیز به‌تازگی وارد دنیای مجسمه‌سازی شده و چهره نمایشگاه‌های هنری را متحول کرده‌اند.

استفاده از نرم‌افزارهای مدل‌سازی سه‌بعدی به هنرمندان امکان می‌دهد تا مجسمه‌های پیچیده‌تر را با دقت و جزئیات بیشتر خلق کنند و چاپگرهای سه‌بعدی نیز تولید آثار در مواد متنوع و ابعاد مختلف را ممکن ساخته‌اند. واقعیت افزوده و هوش مصنوعی نیز با ایجاد تجربه‌های تعاملی و بصری نوین، نقش مؤثری در جذب مخاطبان جدید و تقویت ارتباط میان هنرمند و مخاطب ایفا می‌کنند. انتظار می‌رود با ادامه تحقیقات و توسعه فناوری‌های نوین، مجسمه‌سازی دیجیتال به رشد و شکوفایی خود ادامه دهد و هنرمندان بتوانند از این امکانات برای خلق آثار بدیع و تأثیرگذار بهره ببرند.

نویسنده

مریم عسکریان

کارشناسی ارشد پژوهش هنر، مربی، گروه آموزشی مجسمه‌سازی دانشگاه نیشابور

واژه‌های کلیدی: مجسمه‌های دیجیتالی، هوش

مصنوعی، اسکنرهای سه‌بعدی، پرینترهای سه‌بعدی، واقعیت افزوده

نشانه‌معنانشناسی دیداری در نقاشی‌های دیجیتال بدن محور

چکیده

امروزه نقاشی دیجیتال مبتنی بر حرکت بدن، به‌عنوان شکلی نوین از هنر معاصر مطرح است که با بهره‌گیری از فناوری و حرکات بدن، گونه‌های تازه‌ای از تعامل میان اثر هنری و مخاطب را پدید می‌آورد. در این میان، گفتمان در هنر دیجیتال به‌مثابه یکی از محورهای اساسی تولید معنا اهمیت می‌یابد. از آن‌جا که هنرمند فرایند خلق اثر را آغاز می‌کند و مخاطب نیز در روند تولید نقاشی مشارکت دارد، پرسش‌هایی اساسی مطرح می‌شود: آیا نقاشی‌های مبتنی بر فناوری و حرکت بدن دارای معانی از پیش تعیین‌شده‌اند؟ و حرکات بدن چگونه می‌توانند به خلق معانی جدید در نقاشی دیجیتال منجر شوند؟ در فرایند زایشی معنا، پیوندی ناگسستنی میان سطحی‌ترین و عمیق‌ترین لایه‌های اثر وجود دارد؛ از این‌رو این پرسش نیز مطرح می‌شود که آیا در این آثار، عناصر دیداری در لایه‌های زیرین خود به تولید معنا می‌انجامند؟

هدف این پژوهش، تحلیل نشانه‌معنانشناسی دیداری در نقاشی‌های مبتنی بر فناوری و حرکت بدن و بررسی تأثیر تعامل مخاطب بر روند خلق و دگرگونی معناست. در این راستا، سه اثر هنری به‌عنوان نمونه انتخاب و تحلیل شده‌اند و سطوح مختلف حسی-ادراکی، جسمانی، فشاره و گستره، و صورت بیان در نظام‌های دیداری آن‌ها مورد بررسی قرار گرفته است.

پژوهش حاضر با بهره‌گیری از روش کیفی و رویکرد نشانه‌معنانشناسی دیداری انجام شده است. در این تحقیق، از شیوه توصیفی برای تحلیل آثار استفاده شده و از طریق گردآوری داده‌ها به روش کتابخانه‌ای، فرایند خلق معنا و نقش حرکت بدن و تعامل مخاطب در تولید اثر ارزیابی شده است.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که نشانه‌معنانشناسی دیداری روشی کارآمد برای تحلیل نقاشی‌های دیجیتال است که با توجه به رابطه میان دال و مدلول و بهره‌گیری از سازوکارهای تخصصی این حوزه، امکان واکاوی لایه‌های معنایی اثر را فراهم می‌آورد. نتایج حاکی از آن است که

حرکت بدن تأثیر قابل توجهی بر دگرگونی معنا در این‌گونه آثار دارد و نقاشی‌های مبتنی بر فناوری، افزون بر جلوه‌های بصری، از طریق تعامل بدن و فناوری به تولید معانی نو دست می‌یابند. به بیان دیگر، سطحی‌ترین لایه اثر بر اساس درونیات و واکنش‌های مخاطب شکل می‌گیرد و از نظر بصری می‌تواند پیوسته متغیر باشد. در نهایت، بررسی‌های انجام‌شده نشان می‌دهد که تعامل میان فناوری و حرکت بدن در فرایندی پویا، به شکل‌گیری نظامی تصادفی و سیال از معنا منجر می‌شود.

واژه‌های کلیدی: نشانه‌معنانشناسی دیداری، هنر دیجیتال، تولید معنا، تعامل، مشارکت

نویسندگان

نیلوفر درستی نادعلی

کارشناسی ارشد ارتباط تصویری

سمر کلهر

کارشناسی ارشد ارتباط تصویری

اثربخشی بازی درمانی بر شفقت‌ورزی، پرخاشگری و تحمل ناکامی در کودکان و نوجوانان ۶ تا ۱۲ سال بی/بدسرپرست تحت پوشش بهزیستی در شهرستان بوشهر

چکیده

پرخاشگری در اوایل دوران کودکی به عنوان یک شاخص رشد در نظر گرفته شده و توسط بزرگسالان جدی گرفته نمی‌شود. پژوهش حاضر با هدف تعیین تأثیر بازی درمانی مبتنی بر شناختی-رفتاری بر افزایش شفقت‌ورزی، کاهش پرخاشگری و تحمل ناکامی در کودکان و نوجوانان بی/بدسرپرست در شهرستان بوشهر صورت گرفت.

نمونه آماری شامل ۲۰ نفر از کودکان و نوجوانان بی/بدسرپرست ۷ تا ۱۲ سال بود که به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. در مرحله اول از هر دو گروه پیش‌آزمون گرفته شد و سپس در گروه آزمایش ۲ بار در هفته جلسات بازی درمانی مبتنی بر شناختی-رفتاری مطابق روش نیک‌نشان (۱۳۹۹) به مدت ۴ هفته انجام شد. پس از گذشت ۱ ماه و در آخرین جلسه از هر دو گروه پس‌آزمون گرفته شد.

یافته‌ها: میانگین امتیاز کل پرخاشگری گروه گواه در هر دو آزمون نیز اختلاف معنی‌داری با یکدیگر نداشتند ($P \geq 0.05$)، اما میانگین امتیاز کل پرخاشگری گروه آزمایش در پس‌آزمون به صورت معنی‌داری از میانگین امتیاز کل پرخاشگری همین گروه در پیش‌آزمون کمتر بود ($P \leq 0.05$). میانگین امتیاز کل شفقت‌ورزی گروه گواه در هر دو آزمون نیز اختلاف معنی‌داری با یکدیگر نداشتند ($P \geq 0.05$)، اما میانگین امتیاز کل شفقت‌ورزی گروه آزمایش در پس‌آزمون به صورت معنی‌داری از میانگین امتیاز کل شفقت‌ورزی همین گروه در پیش‌آزمون بیشتر بود ($P \leq 0.05$). میانگین امتیاز کل تحمل ناکامی گروه گواه در هر دو آزمون نیز اختلاف معنی‌داری با یکدیگر نداشتند ($P \geq 0.05$)، اما میانگین امتیاز کل تحمل ناکامی گروه آزمایش در پس‌آزمون به صورت معنی‌داری از میانگین امتیاز کل تحمل ناکامی همین گروه در پیش‌آزمون بیشتر بود ($P \leq 0.05$).

مطابق نتایج این پژوهش مشاهده شد که بازی درمانی مبتنی بر شناختی-رفتاری بر افزایش شفقت‌ورزی، کاهش پرخاشگری و تحمل ناکامی در کودکان و نوجوانان بی/بد

سرپرست در شهرستان بوشهر تأثیر مثبتی داشته و می‌توان به‌عنوان مداخله درمانی جهت بهبود اختلالات نام برده مورد استفاده قرار گیرد.

واژه‌های کلیدی: بازی درمانی شناختی-رفتاری، پرخاشگری، تحمل ناکامی، شفقت‌ورزی، کودکان و نوجوانان

نویسندگان

محمدرضا شهبازی

دانشیار و عضو هیات علمی گروه هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد بوشهر

کوثر محمودی

دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بوشهر

ناصر امینی

استادیار و عضو هیات علمی گروه روانشناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بوشهر

بررسی تأثیر انیمیشن‌های آموزشی بر ارتقای مهارت‌های زندگی در کودکان پیش‌دبستانی

چکیده

مهارت‌های زندگی به‌عنوان مجموعه‌ای از توانایی‌های شناختی، عاطفی و اجتماعی، نقش اساسی در رشد و موفقیت کودکان ایفا می‌کنند. این مهارت‌ها شامل حل مسئله، تصمیم‌گیری، ارتباط مؤثر، مدیریت هیجانات و همکاری با دیگران است. در عصر حاضر، رسانه‌های آموزشی به‌ویژه انیمیشن‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری جذاب و مؤثر در آموزش کودکان مورد توجه قرار گرفته‌اند. پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر انیمیشن‌های آموزشی بر ارتقای مهارت‌های زندگی در کودکان پیش‌دبستانی طراحی شد. این مطالعه به روش نیمه‌تجربی و با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون همراه با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل ۶۰ کودک ۴ تا ۶ ساله در مهدکودک‌های شهر کرمان بود که به‌صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند. گروه آزمایش به مدت ۸ هفته و هر هفته در دو جلسه ۳۰ دقیقه‌ای در معرض انیمیشن‌های آموزشی قرار گرفت؛ در حالی که گروه کنترل هیچ مداخله‌ای دریافت نکرد. ابزار پژوهش شامل پرسشنامه استاندارد مهارت‌های زندگی (Life Skills Assessment Scale) و چکلیست مشاهده رفتار کودکان بود. داده‌ها با استفاده از آزمون t -test و تحلیل کوواریانس (ANCOVA) در نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۴ تحلیل شدند.

نتایج نشان داد که میانگین نمرات مهارت‌های زندگی در گروه آزمایش از ۲/۴۵ به ۸/۶۲ افزایش یافت ($p < 0/01$)، در حالی که در گروه کنترل تغییر معناداری مشاهده نشد ($p > 0/05$). همچنین، بهبود قابل توجهی در مهارت‌های ارتباطی، حل مسئله و مدیریت هیجانات در گروه آزمایش گزارش شد. تحلیل کوواریانس نیز تأثیر معنادار انیمیشن‌های آموزشی بر ارتقای مهارت‌های زندگی را تأیید کرد ($p < 0/05$).

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که انیمیشن‌های آموزشی می‌توانند به‌عنوان روشی مؤثر در ارتقای مهارت‌های زندگی کودکان پیش‌دبستانی مورد استفاده قرار گیرند. این نتایج می‌تواند به مربیان، والدین و سیاست‌گذاران آموزشی کمک کند تا از انیمیشن‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری

جذاب و کارآمد در برنامه‌های آموزشی کودکان بهره‌گیرند. پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده به بررسی تأثیرات بلندمدت این روش و کاربرد آن در گروه‌های سنی مختلف بپردازند.

واژه‌های کلیدی: انیمیشن آموزشی، مهارت‌های زندگی، کودکان پیش‌دبستانی، آموزش کودکان

نویسنده

محمدحسین رودباری
کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی



◀ تلویزیون و رادیو

مولفه‌ها و ابعاد طراحی پیرنگ متن و فیلم‌نامه دراماتیک

چکیده

در هنرهای نمایشی و ادبیات، مانند داستان، نمایشنامه و شعر همانقدر که داستان از اهمیت بالایی برخوردار است، پیرنگ (Plot)، نیز جایگاه ویژه‌ای دارد. دو بُعد از یک ساختار روایی، شامل فابولا (Fabula) و سیوژت (Soujet) می‌باشد. که این دو کلمه مرز داستان و پیرنگ را مشخص می‌کند. ادوارد مورگان فورستر پیرنگ را حاصل ارتباطی منطقی می‌داند که میان دو یا چند رویداد برقرار می‌شود، که از جهان «داستان» استخراج شده است. مثال معروف مردن شاه و به دنبال آن ملکه، شامل دو رویداد «شاه مُرد» و «ملکه مُرد» است. این دو رویداد را می‌توان از این داستان استخراج کرد، اما با ساخت جمله ی «شاه مُرد و سپس ملکه از غم او مُرد»، بین این دو رویداد، می‌توان پیوندهای منطقی و علت و معلولی ایجاد کرد و به این شکل از این رویدادها و داستان «پیرنگ» ساخت. اما پیرنگ فقط شامل علیت و روابط علت و معلولی نیست و این ساده‌ترین کارکرد پیرنگ است. داستان هم تنها در مجموعه رویدادها خلاصه نمی‌شود، در تعریفی ساده، داستان شامل تمام رویدادهای فیلم‌نامه است که هنوز دراماتیک نشده است. اما داستان علاوه بر رویدادها، شامل پیش‌داستان و حتی شامل چیزهایی است که از ترکیب اتفاقات در ذهن مخاطب استنباط می‌شود. بنابراین داستان و بویژه پیرنگ اجزای به شدت متعددی دارد که شاید بتوان آن را به کلیت سینما و مولفه‌های هر اثر نمایشی یا ادبی گسترش داد.

واژه‌های کلیدی: عناصر دراماتیک، طراحی پیرنگ،
متن دراماتیک، فیلم‌نامه، سینما

نویسنده

محمدعلی صفورا

دکتری پژوهش هنر، استادیار دانشگاه هنر تهران

چکیده

ژست‌ها نه تنها ابزار ارتباطی هستند، بلکه حامل تاریخ، فرهنگ و تحول زبانی نیز می‌باشند. مطالعات در زمینه حرکت انسان از نخستین یافته‌ها در آثار ارسطو تا به امروز، پژوهشی میان‌رشته‌ای بوده است. امروزه در تولید و طراحی گیم، فیلم و انیمیشن، دقت در واقع‌نمایی طراحی حرکات کاراکترها از شاخص‌های کیفیت اثر محسوب می‌شود. هرچه گروه طراحی و کارگردان داده‌های اصیل‌تری از فرمهای حرکتی کاراکتر داشته باشد، نتیجه نهایی تصویر دقیق‌تری بدست می‌دهد. بخشی از این دقت براساس آگاهی از علم بیومکانیک و دسترسی به فن‌آوری تصویربرداری در مدل‌سازی حرکت انسان است که در همه ژانرها و موضوعات مشترک هستند. با اینهمه برای رسیدن به یک الگویی موثر و باورپذیر، نیاز به تدوین فرهنگ حرکتی فرد در چارچوب اقلیم و فرهنگ زیسته هست. مطالعات انسان‌شناسان نشان می‌دهد نوع حرکت و شیوه ژست افراد در بستر تاریخی-فرهنگی شکل می‌گیرد: چه ژست احترام نزد یک سامورایی ژاپنی با یک وایکینگ و پهلوان ایرانی یکسان نیست. این پژوهش با مرور نظریه‌های مختلف زبان‌شناسی پیشنهاد می‌دهد از ادبیات می‌توان به عنوان منبعی برای استخراج الگوی ارتباطی و گمانه‌زنی درباره آداب حرکتی گذشتگان بهره برد.

واژه‌های کلیدی: طراحی حرکت، ادبیات، افسانه‌ها،

ژست

نویسنده

زینب خسروی

استادیار گروه ادبیات‌نمایشی، دانشکده هنر دانشگاه دامغان

ارتباط علم ژئومورفولوژی و رسانه: تقویت آگاهی‌های زیست‌محیطی و مخاطرات طبیعی از طریق سینما و تلویزیون

چکیده

ژئومورفولوژی به‌عنوان علمی که به مطالعه اشکال زمین و فرآیندهای طبیعی شکل‌دهنده آن می‌پردازد، نقش اساسی در افزایش درک انسان از محیط زیست و حفاظت از آن دارد. این مقاله با رویکردی توصیفی-تحلیلی به بررسی نقش رسانه‌های تصویری، نظیر تلویزیون و سینما، در ارتقاء آگاهی‌های زیست‌محیطی، مخاطرات طبیعی و معرفی علم ژئومورفولوژی پرداخته است.

نتایج تحقیق نشان داد که رسانه‌ها با استفاده از تصاویر بصری و روایت‌های علمی می‌توانند اطلاعات پیچیده ژئومورفولوژیک و دیگر مباحث مرتبط با علوم زمین را به زبان ساده و جذاب به مخاطبان منتقل کنند. همچنین، رسانه‌های تصویری از طریق ایجاد ارتباط عاطفی و علمی می‌توانند رفتارهای اجتماعی را در جهت پایداری، حفاظت از منابع طبیعی و مدیریت محیط تغییر دهند. بهره‌گیری از این ابزارها در آموزش و ارتقاء آگاهی عمومی، به‌ویژه در زمینه چالش‌های زیست‌محیطی کنونی، ضروری است. در نهایت، رسانه‌های تصویری با ترکیب هنر و علم می‌توانند به‌عنوان ابزاری مؤثر در حفظ محیط زیست، ترویج مسئولیت‌پذیری و مشارکت اجتماعی عمل کنند. این مقاله تأکید می‌کند که استفاده از ظرفیت رسانه‌های تصویری در ترویج مفاهیم علمی، علاوه‌بر بهبود درک بشر از محیط زیست، می‌تواند منجر به اقداماتی مؤثر در جهت حفاظت از منابع طبیعی، مدیریت محیط و کاهش آثار منفی مخاطرات محیطی شود.

واژه‌های کلیدی: ژئومورفولوژی، مخاطرات طبیعی، زیست‌محیطی، رسانه

نویسنده

اسماعیل نجفی

استادیار گروه ژئومورفولوژی، دانشکده علوم زمین، دانشگاه دامغان

هوش مصنوعی و خلق آثار هنری چندزبانه: رویکردی نظری

چکیده

در عصر دیجیتال کنونی، هوش مصنوعی به یکی از مهم‌ترین عوامل تحول‌آفرین در صنعت رسانه و هنرهای دیجیتال تبدیل شده است. این پژوهش نظری با هدف بررسی همه‌جانبه تأثیرات بالقوه هوش مصنوعی بر آینده تولید محتوای چندزبانه در رسانه‌های دیداری-شنیداری و آفرینش‌های هنری دیجیتال انجام شده و به واکاوی فرصت‌ها و چالش‌های پیش رو می‌پردازد. روش‌شناسی پژوهش بر مطالعه تطبیقی و تحلیل روندهای نوظهور در حوزه فناوری‌های پردازش زبان طبیعی، یادگیری ماشینی و هوش مصنوعی، و بررسی ادبیات موجود در زمینه هنرهای دیجیتال استوار است. بر اساس تحلیل‌های نظری این پژوهش، فناوری‌های مبتنی بر هوش مصنوعی می‌توانند فرایند خلق و توزیع محتوای هنری چندزبانه را دگرگون سازند. انتظار می‌رود سامانه‌های ترجمه ماشینی پیشرفته با بهره‌گیری از شبکه‌های عصبی ژرف، امکان ترجمه خلاقانه و هنرمندانه محتوا را فراهم آورند. به نظر می‌رسد فناوری‌های تولید صدا و تصویر مصنوعی، با شبیه‌سازی هنرمندانه صدای انسان و حرکات لب، می‌توانند دوبله‌ای طبیعی و هنری را امکان‌پذیر کنند. همچنین، قابلیت‌های شخصی‌سازی محتوای هنری بر پایه ترجیحات فرهنگی و زیباشناختی مخاطبان، می‌تواند افق‌های تازه‌ای را در آفرینش آثار چندزبانه بگشاید. این پژوهش چالش‌های احتمالی متعددی را نیز شناسایی کرده است که از آن جمله می‌توان به حفظ ارزش‌های هنری و زیباشناختی محتوای اصلی، رعایت حقوق مالکیت معنوی هنرمندان، مسائل اخلاقی در کاربرد صدا و تصویر مصنوعی، و چالش‌های فنی در حفظ ظرافت‌های هنری زبان‌های مختلف اشاره کرد. با این حال، تحلیل‌های نظری نشان می‌دهد که مزایای بالقوه بهره‌گیری از این فناوری‌ها، از جمله گسترش امکانات خلق هنری، افزایش دسترسی‌پذیری آثار هنری، و ایجاد شیوه‌های نوین بیان هنری، می‌تواند بر چالش‌های موجود برتری داشته باشد. بررسی روندهای آینده نشان می‌دهد که هنرهای دیجیتال احتمالاً در آستانه تحولی ژرف قرار دارند. شیوه‌های سنتی خلق و ارائه آثار هنری در

حال دگرگونی هستند و نیاز به تلفیق خلاقیت هنری با فناوری‌های هوش مصنوعی و پردازش زبان طبیعی فزونی می‌یابد. این پژوهش پیشنهاد می‌کند که کامیابی در این عرصه، مستلزم آمیزش هوشمندانه فناوری‌های نوین با خلاقیت هنری انسانی است و هنرمندان و سازمان‌های هنری باید خود را برای این تحول احتمالی آماده کنند. در جمع‌بندی، این پژوهش نظری تأکید می‌کند که هوش مصنوعی می‌تواند نقشی کلیدی در شکل‌دهی به آینده آفرینش هنری چندزبانه داشته باشد. درک ژرف این تحولات بالقوه و آمادگی برای رویارویی با آن‌ها، برای خلق آثار هنری نوآورانه ضروری به نظر می‌رسد. این پژوهش با ارائه چشم‌اندازی نظری از آینده هنرهای دیجیتال چندزبانه، به فهم بهتر فرصت‌ها و چالش‌های احتمالی پیش روی هنرمندان و آفرینشگران در عصر هوش مصنوعی یاری می‌رساند و می‌تواند راهنمای سودمندی برای هنرمندان، پژوهشگران و سیاست‌گذاران این حوزه باشد.

واژه‌های کلیدی: هوش مصنوعی، هنرهای دیجیتال، رسانه‌های دیداری-شنیداری، ترجمه ماشینی، پردازش زبان طبیعی

نویسنده

قدرت حسنی

دکتری مترجمی زبان انگلیسی، استادیار دانشگاه دامغان

چکیده

تحلیل چگونگی انتقال روایت‌های تاریخی به رسانه‌های تصویری همواره یکی از چالش‌های اصلی مطالعات سینمایی بوده است. از آنجا که این فرایند، همچون ترجمه، مستلزم انتقال معنا از یک نظام نشانه‌ای به نظام نشانه‌ای دیگر است، نظریه‌های ترجمه می‌توانند افق‌های تازه‌ای در تحلیل آثار تاریخی-تصویری بگشایند. رومن یاکبسون با معرفی مفهوم ترجمه بینا‌شانه‌ای، امکان نظری این پیوند را فراهم آورده و نظریه‌پردازان پس از او، به‌ویژه در حوزه مطالعات فرهنگی ترجمه، ابزارهای تحلیلی مناسبی برای این رویکرد عرضه کرده‌اند. این پژوهش با تمرکز بر نظریه بازنویسی آندره لفور، به معرفی و کاربست رویکردی میان‌رشته‌ای در تحلیل آثار تاریخی سینمایی و تلویزیونی می‌پردازد. در این رویکرد، فیلمساز همچون مترجم، نه تنها باید متن مبدأ (روایت تاریخی) را به زبان مقصد (زبان تصویر) برگرداند، بلکه باید این انتقال را با توجه به نظام‌های فرهنگی، اجتماعی و ایدئولوژیک حاکم بر بافت مقصد انجام دهد. مفاهیم کلیدی لفور شامل حمایت‌گری (نظام تولید و توزیع)، بوطیقا (قراردادهای روایی و تصویری) و ایدئولوژی (ارزش‌های فرهنگی-اجتماعی)، که در اصل برای تبیین محدودیت‌ها و امکان‌های ترجمه متون مطرح شده است، در این پژوهش به عنوان ابزارهایی برای فهم محدودیت‌ها و امکان‌های بازنمایی تاریخ در رسانه‌های تصویری به کار گرفته می‌شود. برای نشان دادن کارآمدی این رویکرد نظری، مجموعه تلویزیونی حشاشین، که به بازنمایی شخصیت تاریخی حسن صباح و جنبش اسماعیلیه می‌پردازد، به عنوان مطالعه موردی تحلیل می‌شود. بررسی این سریال نشان می‌دهد که چگونه عوامل سه‌گانه لفور در تعامل با یکدیگر، همچون عوامل مؤثر بر ترجمه یک متن، فرایند انتقال این روایت تاریخی به رسانه تصویری را شکل داده‌اند. این پژوهش با پیشنهاد کاربست نظام‌مند نظریه‌های ترجمه در مطالعات سینمایی، نه تنها روشی نو برای تحلیل آثار تاریخی تصویری عرضه می‌کند، بلکه امکان گفتگوی نظری میان مطالعات ترجمه و مطالعات سینمایی را نیز فراهم می‌آورد.

نویسنده

مرضیه ملک‌شاهی
دکتری مترجمی زبان انگلیسی

چکیده

موسیقی به‌عنوان زبانی جهانی، همواره در زندگی بشر نقش مهمی ایفا کرده و تأثیرات عمیقی بر هنرهای مختلف، از جمله سینما و انیمیشن، داشته است. این زبان جهانی توانایی منحصر به فردی در انتقال احساسات، ایجاد فضا، و برقراری ارتباطات دارد. در انیمیشن‌های موزیکال، موسیقی به‌عنوان عنصری اساسی، در پیشبرد روایت و انتقال مفاهیم نقش‌آفرینی می‌کند؛ مسئله‌ای که به‌ویژه در تولیدات کودکان، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. انیمیشن قصه‌های ریرا یکی از معدود تولیدات برجسته تلویزیونی ایران برای کودکان است که در ژانر موزیکال تولید شده است. این مجموعه که در بستر فرهنگی ایرانی طراحی شده، با استفاده از ترانه‌های کودکان برای ایجاد تجربه‌ای غنی و جذاب استفاده کرده است. پژوهش حاضر بر آن است تا نقش موسیقی را در ساختار روایی این مجموعه بررسی کرده و تحلیل جامعی از کارکردهای آن ارائه دهد. روش تحقیق کیفی و تحلیل محتوای تولیدات، ابزار اصلی این پژوهش برای دستیابی به نتایج بوده است. با تمرکز بر تکنیک‌ها و عناصر موسیقایی به‌کار رفته در این اثر، تحلیل حاضر نشان می‌دهد که موسیقی چگونه به شخصیت‌پردازی، پیشبرد داستان، و انتقال مفاهیم فرهنگی و تربیتی کمک می‌کند. از سوی دیگر، این پژوهش به محدودیت‌های به‌کارگیری موسیقی در قصه‌های ریرا نیز اشاره کرده و به بررسی عمیق نقش موسیقی در این سریال تلویزیونی می‌پردازد. یافته‌ها نشان می‌دهند که موسیقی در قصه‌های ریرا دارای ویژگی‌های ملودیک و ریتمیک جذابی است، که در برخی مواقع در راستای روایت و آموزش مورد استفاده واقع شده است. از دیگر نکات قابل توجه در قصه‌های ریرا که از نقاط قوت آن به شمار می‌رود، هماهنگی موسیقی با حرکات انیمیشن است؛ امتیازی که به جذابیت بصری و صوتی اثر می‌افزاید.

نویسندگان

پردیس درگاهی

دانشجوی کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی پویانمایی

حسین میرزاپور

مربی دانشکده هنرهای دیجیتال دانشگاه صداوسیما

رضا سربخش

دکتری مطالعات تلویزیون

واژه‌های کلیدی: موسیقی، انیمیشن تلویزیونی، ژانر

تحلیل روایت در تله‌تئاترهای تلویزیونی ایران بررسی عناصر داستانی و دراماتیک در آثار تولیدی دهه ۱۳۸۰

چکیده

تله‌تئاترهای تلویزیونی در دهه ۱۳۸۰ در ایران به‌عنوان قالبی محبوب و مؤثر در انتقال پیام‌های فرهنگی و اجتماعی مطرح شدند. این پژوهش با هدف تحلیل نحوه بازنمایی مسائل اجتماعی و فرهنگی در تله‌تئاترهای این دوره، با رویکرد توصیفی-تحلیلی و روش تحلیل محتوای کیفی انجام شده است. داده‌ها از طریق مشاهده آثار و بررسی اسناد آرشیوی گردآوری شده و نمونه‌ها به‌صورت هدفمند انتخاب شدند.

یافته‌ها نشان می‌دهد روایت‌گری در تله‌تئاترهای دهه ۱۳۸۰ با استفاده از ساختارهای خطی و غیرخطی و شخصیت‌پردازی دقیق، زمینه همذات‌پنداری مخاطب را فراهم کرده است. همچنین، عناصر دراماتیک مانند کشمکش، تعلیق و گره‌گشایی، تأثیر پیام‌رسانی و جذابیت داستانی آثار را تقویت کرده‌اند. این تله‌تئاترها بازتاب‌دهنده زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آن دوره، از جمله تغییر نقش زنان، تضادهای طبقاتی و تأثیر سیاست‌گذاری‌های فرهنگی بر تولیدات نمایشی بوده‌اند. این پژوهش ضمن تبیین ویژگی‌های روایی و دراماتیک تله‌تئاترهای دهه ۱۳۸۰، نقش تلویزیون را در بازنمایی فرهنگی و اجتماعی و تقویت ارزش‌های اخلاقی بررسی می‌کند.

واژه‌های کلیدی: تله‌تئاتر، روایت‌گری، عناصر داستانی، عناصر دراماتیک، تلویزیون ایران

نویسنده

علیرضا عزیزی

دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر

چکیده

تطبیق شخصیت امیر کبیر در سریال امیرکبیر با شخصیت تاریخی وی بر اساس مستندات تاریخی کاری است، که در نقد پدیدارشناختی می‌تواند، تعلیق ایجاد کند. مخاطب با دریافت این تفاوت به تجربه دست پیدا می‌کند که برای تأثیرپذیری بنا به شرایط زیستی و حال و هوای فکری، خلاقیت‌های هنری سازنده فیلم را بیشتر و بهتر درک کند. در این مقاله با بررسی و تطبیق شخصیت امیر کبیر با سریال امیرکبیر که در دهه شصت ساخته و پخش شده است. با روش توصیفی-تحلیلی و درچارچوب نظریه پدیدارشناسی هوسرل به این نتیجه رسیده‌است که سعید نیک پاک کارگردان سریال امیر کبیر از امیرکبیر که یک شخصیت سیاسی-تاریخی بوده، یک شخصیت روحانی و معصوم خلق کند که مخاطب بتواند این خوانش از امیرکبیر به تأثیر پذیری برسد.

واژه‌های کلیدی: امیرکبیر، پدیدارشناختی، هوسرل، تعلیق، تجربه

نویسنده

محمدحسن سلیمی نژاد
کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی

مقایسه تأثیر دو روش نمایش فیلم کوتاه و آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی در تغییر دانش نوجوانان نسبت به مواد مخدر صنعتی

چکیده

هدف پژوهش حاضر، مقایسه تأثیر دو روش «نمایش فیلم کوتاه» و «آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی» در تغییر سطح دانش نوجوانان نسبت به مواد مخدر صنعتی است. جامعه آماری شامل ۴۰۰ نفر از نوجوانان شهر بندر ریگ بود که در این پژوهش از روش نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون استفاده شد. حجم نمونه ۴۵ نفر از نوجوانان شهر بندر ریگ بود که به‌صورت داوطلبانه انتخاب شدند؛ ۱۵ نفر در گروه گواه و ۳۰ نفر در دو گروه آزمایشی (هر گروه ۱۵ نفر). گروه‌های آزمایشی تحت آموزش به روش نمایش فیلم کوتاه و آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی قرار گرفتند و گروه گواه بدون آموزش بود. پیش‌آزمون پیش از اجرای مداخلات در همه گروه‌ها اجرا شد و سپس دو روش آموزشی به‌عنوان متغیرهای مستقل اعمال شدند تا تأثیر آن‌ها بر دانش نوجوانان به‌عنوان متغیر وابسته سنجیده شود. ابزارهای گردآوری اطلاعات شامل پرسشنامه دانش نسبت به مواد مخدر کریمی (۱۳۹۱) و پروتکل اجرای روش نمایش فیلم کوتاه در ۶ جلسه (برگرفته از نیکبخت و میراحمد، ۱۳۹۷) و پروتکل آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی در ۶ جلسه (برگرفته از قائد امینی هارونی، ۱۳۹۲) بود. نتایج نشان داد که تأثیر روش نمایش فیلم کوتاه بر افزایش دانش نسبت به مواد مخدر صنعتی، به‌طور معناداری بیشتر از تأثیر آموزش خطرات مواد مخدر صنعتی است.

واژه‌های کلیدی: نمایش فیلم کوتاه، آموزش خطرات
مواد مخدر صنعتی، دانش نوجوانان

نویسندگان

محسن فرهنگ

کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی

محمدرضا شهبازی

دانشیار گروه هنرهای نمایشی، واحد بوشهر

ناصر امینی

استادیار گروه روانشناسی، واحد بوشهر