

تأملی بینامتنی میان مسخ کافکا، فیلم مگس دیوید کراننبرگ و آثار گرافیتی لودو

پروانه فائدی

دانشجوی کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنر و معماری یزد

دکتر علی اکبر شریفی مهرجردی

استادیار دانشکده هنر و معماری، دانشگاه یزد

چکیده

بینامتنیت^[۱] از گرایش‌هایی تلقی می‌شود که در حوزه نشانه‌شناسی اهمیت ویژه‌ای دارد و مورد توجه بسیاری از منتقدان ادبی و هنری قرار گرفته است. بینامتنیت بر این اصل استوار شده است که هیچ متنی بدون پیش متن نیست. بینامتنیت بر این اندیشه است که متن نظامی بسته، مستقل و خودبسنده نیست. بلکه پیوندی دوسویه و تنگاتنگ با سایر متون دارد. حتی می‌توان گفت که در یک متن مشخص هم مکالمه‌ای مستمر میان آن متن و متونی که بیرون از آن متن وجود دارند، جریان دارد. این متون ممکن است ادبی یا غیر ادبی باشند. در این نوشتار سعی شده است رابطه بین آثار نویسنده‌ای به نام کافکا، فیلمسازی به نام کراننبرگ و آثار گرافیتی لودو که هر کدام یک شاخه جدا از هنر و نویسندگی هستند با رویکرد بینامتنی بررسی شود. این آثار از این نظر که همگی به گرفتار شدن انسان در دست ساخته‌های خودش اشاره دارد با هم تشابهاتی دارند، بدین منظور سعی شده است ارتباط بینامتنی بین آن‌ها جستجو شود. هدف از این تحلیل، دریافت تعامل و پیوستگی میان این متن‌های هنری می‌باشد. در این روند شخصیت‌ها، درون‌مایه و روایت‌ها بر اساس شرایط اجتماعی و فرهنگی که در آن وجود دارند به‌عنوان نشانه‌های متنی، نمایانگر پیوند و فهم مشترک این آثار مطرح می‌شوند.

مقدمه

در تاریخ هنر و ادبیات همیشه انسان و جایگاه او در عصر امروزی و مدرن از اهمیت خاصی برخوردار بوده است. با پیشرفت علم و صنعتی شدن و ماشینی شدن جامعه کنونی، حالت‌ها و تفکرات انسان‌ها نیز دست‌خوش تغییر و دگرگونی شده است، و باعث شده که انسان وارد فضایی بحرانی شود. آنچنان که دکتر شریعتی می‌گوید: "این انسان که یک جهان صغیر بود، یک عالم کوچک بود، شبیه خدا بود، خوی خدا را داشت، در ادامه به آچار تبدیل می‌شود. یعنی شخصیت ماشینی، شخصیت پیچ و شخصیت این حرکت مکانیکی در او حلول کرده؛ یعنی خود را نه فلان شخص، بچه فلان شخص، از فلان خانه، از فلان خانواده، از فلان تربیت، از فلان نژاد و از فلان خصوصیات می‌داند، بلکه خود را به واقع، فقط و فقط یک ابزار ماشینی حس می‌کند...." (شریعتی، ۱۳۹۰، ۲۱).

برخی هنرمندان و نویسندگان سعی دارند انسان را از وجود این بحران آگاه سازند و او را به اصل وجود خویش و طبیعت واقعی‌اش برگردانند. در میان هنرمندان معاصر، هنرمندی مانند لودو، فیلمسازی مانند دیوید کراننبرگ و نویسنده‌ای مثل کافکا نسبت به این بحران آگاهی یافته‌اند و سعی دارند با آثار خویش به مخاطب این

موضوع را گوشزد کنند. در این مقاله سعی شده است با بررسی آثار این سه، در ساختار نقد بینامتنی ارتباط میان آثارشان پیدا شود.

بینامتنیت

اصلاح بینامتنیت که در ابتدا توسط جولیا کریستوا^[۲] استفاده شد به معنی شیوه‌های متعددی است که هر متن ادبی به‌واسطه آن‌ها به‌طور تفکیک‌ناپذیری با سایر متن‌ها از رهگذر نقل و قول‌های آشکار و پنهان، یا تلمیحات، یا جذب مؤلفه‌های صوری و ملموس از متن‌های پیش از خود، یا به لحاظ مشارکت اجتناب‌ناپذیر در ذخیره مشترک سنن و شیوه‌های زبان شناسیک و ادبی تداخل می‌یابند. در نتیجه‌گیری کریستوا بنابراین هر متنی در حقیقت یک "بینامتن" یعنی جایگاهی است از تلاقی متن‌های بی‌شمار دیگر حتی متن‌هایی که در آینده نوشته خواهند شد (داد، ۱۳۹۰، ۴۲۴).

بینامتنیت بر این اصل اساسی استوار شده است که هیچ متنی بدون متن پیش نیست. این اصلی است که تمام زیر گرایش‌های بینامتنیت و ترامتنیت به آن اعتقاد دارند. به بیان دیگر، همه کسانی که به بینامتنیت باور دارند این موضع را پذیرفته‌اند که هر متن تحت اختیار ما برگرفته از متن‌های پیشین است. نقد بینامتنی در مقابل برخی از نقدها همچون بخش قابل توجهی از نقد سنتی و همچنین نقد مضمونی قرار می‌گیرد. در مقابل این نقد به برخی دیگر نقدها از جمله نقد تکوینی یاری می‌رساند (نقدنامه هنر، ۱۳۹۱، ۴۵).

حال با بیان این مقدمات در جستجوی ارتباطی بینامتنی بین آثار لودو و فیلم مگس کراننبرگ و مسخ کافکا هستیم، و به نشانه‌ایی که این سه را به یک دیگر پیوند می‌زند خواهیم پرداخت.

معرفی هنرمندان

کافکا

فرانتس کافکا^[۳] در سال ۱۸۸۳ در پراگ به دنیا آمد و در سال ۱۹۲۴ در آستانه ۴۰ سالگی در وین در گذشت. در حاشیه

[۲] Julia Kristeva

[۳] به آلمانی: Kafka Franz

1- intertextuality

خواهرش، گرت^[۶]، به آرامی وارد اتاق می‌شود و شیر دست نخورده را با آشغال سبزیجات گندیده جابه‌جا می‌کند. این بار گره‌گوار با اشتهاهای زیاد همه را می‌خورد! گرت نسبت به دیگر اعضای خانواده با ظاهر وحشتناک گره‌گوار راحت‌تر کنار آمده است. بعد از مدتی گره‌گوار بیش از پیش با اندام تغییر یافته‌اش احساس راحتی می‌کند. بالا رفتن از دیوار و سقف یکی از تفریحات ویژه او می‌شود و ترجیح می‌دهد که ساعت‌ها زیر میبل قرار بگیرد و از روشنایی فرار کند. گرت که متوجه این تغییر روحیه در گره‌گوار شده از مادرش می‌خواهد که با کمک یکدیگر وسایل داخل اتاق را بیرون ببرند. این کار باعث عصبانی شدن گره‌گوار می‌شود و او خود را دیوانه‌وار به قاب عکس روی دیوار آویزان می‌کند و از اتاق بیرون می‌جهد. در همین حال پدر که به علت شرایط مادی مجبور به کار کردن بود خسته از سر کار بازمی‌گردد و چشمش به گره‌گوار می‌افتد که دیوانه‌وار در سالن می‌چرخید. شروع می‌کند به پرتاب کردن سیب به سمت گره‌گوار تا او را وادار کند که به سمت اتاقش برود. سیبی در پشت گره‌گوار فرو رفته و او از درد به اتاقش پناه می‌برد. یک شب گرت خطاب به پدر و مادرش می‌گوید که می‌بایست از دست گره‌گوار راحت شوند یا اینکه از بین خواهند رفت. گره‌گوار هنگامی که متوجه می‌شود که در آن خانه تنها سرباریست برای دیگران و از طرفی به خاطر اینکه مدتی نتوانسته بود غذایی بخورد، از غم و غصه همان شب می‌میرد (طوسی، ۱۳۹۳، ۸).

دیوید کراننبرگ^[۷]

دیوید کراننبرگ از آن فیلمسازان عجیب و غریبی است که جهان ویژه خودش را خلق کرده است و در میان علاقه‌مندان جدی سینما، سینماگر خاصی محسوب می‌شود. کراننبرگ مؤلف و صاحب سبک است و در میان فیلمسازانی که کارشان را از دهه ۷۰ میلادی آغاز کردند به سختی می‌توان همتایی برایش یافت. توجه به جسم و روان انسان، تقابل خیر، شر، وحشت و خشونت از مؤلفه‌های اصلی فیلم‌های این کارگردان کانادایی است. یکی از فیلم‌های شاخص او مگس^[۸] که بسیار متفاوت و بحث‌برانگیز بوده است (فروزان، ۱۳۹۰، ۱۰).



تصویر شماره ۱: سث براندل

سث براندل^[۹] دانشمندی است که معتقد است به زودی دنیا را تغییر خواهد داد (تصویر شماره ۱). او فرصت زیادی برای خارج شدن از خانه و ارتباط با دیگران ندارد.

6- Gareth

7- David Cronenberg

8- The fly

9- Seth Brundle

جامعه ادبی روزگار خود می‌زیست و بعد از جنگ جهانی دوم بود که جهانی شد. در زندگیش کودکی بود رویاپرداز در خانواده‌ای کاسب‌کار، جوانی بی‌گرایش دینی در میان اقلیت یهودی و شهروندی خواهی نخواهی یهودی در جامعه‌ای مسیحی (حدادی، ۱۳۹۳، ۱۶).

کافکا را یکی از بزرگ‌ترین نویسندگان جهان می‌دانند که دامنه تأثیرگذاری‌اش بر نویسندگان بعد از خود بسیار وسیع بوده است. بعد از کافکا طیف وسیعی از نویسندگان او را یکی از مهم‌ترین نویسندگان قرن بیستم قلمداد کردند و آثارش را بارها و بارها مورد توجه قرار دادند. در میان آثارش، پرآوازه‌ترین آثار کافکا، داستان کوتاه مسخ^[۴] است.

رمان مسخ از آنجایی آغاز می‌شود که گره‌گوار سامسا^[۵] از خواب آشفته‌ای می‌پرد و خود را در حالی می‌یابد که به حشره‌ای تمام عیار تبدیل شده است. گره‌گوار آشفته و پریشان از ظاهر وحشتناک خود به اطراف نگاه می‌کند تا از حقیقت داشتن آنچه که رخ داده اطمینان کسب کند. او در حالی که به علت جثه سنگینش به سختی می‌توانست تکان بخورد به شغل اجباریش می‌اندیشد. به اینکه هر روز می‌بایست به علت قرض سنگین خانواده‌اش کار کند و زندگیشان را بچرخاند. مادر گره‌گوار به او یادآوری می‌کند که می‌بایست هر چه سریعتر سر کار برود. او همین که سعی می‌کند جواب مادرش را بدهد متوجه می‌شود که صدایش تغییر کرده است. در همین حال معاون گره‌گوار از راه می‌رسد تا علت تأخیر او را جویا شود. گره‌گوار در را به سختی باز می‌کند و با دیدن او همه وحشت‌زده هر یک به سمتی می‌گریزند. گره‌گوار در حالی که بسیار خسته بود به خواب می‌رود. هنگامی که از خواب برمی‌خیزد متوجه می‌شود که در گوشه اتاق کاسه‌ای شیر و تکه‌ای نان قرار گرفته است. او می‌فهمد که به هیچ وجه از مزه شیر خوشش نمی‌آید در حالی که در گذشته یکی از غذاهای مورد علاقه‌اش بود. روز بعد

4- Die Verwandlung

5- Gregor Samsa



متأسفانه آزمایشات او درباره موجودات زنده موفقیت‌آمیز نیستند. سث و ورونیکا^[۱۲] به مرور زمان عاشق یکدیگر می‌شوند و سث در طی رابطه‌اش با ورونیکا و به شکل ناگهانی متوجه مسأله‌ای در مورد آزمایشات خود شده و موفق می‌شود مشکل موجود در آزمایشات را برطرف کند. او موفق می‌شود که میمونی را از طریق اختراع خود جابه‌جا کند (تصویر شماره ۴) و در مرحله بعد سعی می‌کند که این عمل را بر روی خود آزمایش کند. اما مشکلی پیش می‌آید، در هنگام انجام آزمایش، سث در اتاق انتقال تنها نیست، مگسی نیز در اتاق وارد شده (تصویر شماره ۵) و به واسطه انتقال هر دو، اینک سث تبدیل به معجونی از انسان و مگس شده است. در وهله نخست، این مسأله نه تنها آزاردهنده نیست، بلکه سودمند نیز هست: افزایش قدرت و استقامت و انرژی باور نکردنی. اما پس از مدتی زشتی‌ها آغاز می‌شوند و با گذشت زمان سث شروع به از دست دادن ظاهر طبیعی خود می‌کند (تصاویر شماره ۶ و ۷).

لودو^[۱۳]

مانند بسیاری از هنرمندان خیابانی، پیدا کردن هرگونه اطلاعات شخصی در مورد او بسیار دشوار است. او یک هنرمند خیابانی در پاریس است کسی که عاشق خلق تصاویر گرافیکی و چسباندن آن به دیوار است. او اهل فرانسه است اما آثار او در پاریس، لندن، ایتالیا، نیویورک و بسیاری از شهرها دیده می‌شود.

در ابتدا به مدت سه سال پس از مطالعه جامعه‌شناسی در پاریس متوجه استعداد بالقوه و توان خود در زمینه گرافیک دیزاین شد. در مدت زمان زندگی‌اش در میلان، فعالیت‌های خیابانی لودو ادامه داشت و به فرآیند یادگیری‌اش ادامه می‌داد. متأسفانه او هیچ مربی بزرگ هنر خیابانی در زمان خود نداشت. لودو از جمع‌آوری آنچه که در جامعه است و ترکیب آن با آثار خودش لذت می‌برد و این جمع‌آوری ایده‌ها در زمانی که مشغول کار در خیابان است انجام می‌شود، به مردم علاقه‌مند است و سعی می‌کند با هنرش پیام و

این طریق اجسام جابه‌جا می‌شوند.

12- Veronica

13- ludo



تصویر شماره ۲: جینا



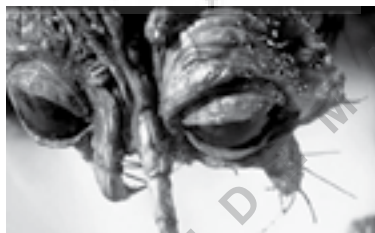
تصویر شماره ۳: تله‌پات



تصویر شماره ۵



تصویر شماره ۴



تصویر شماره ۷



تصویر شماره ۶

سث، جینا^[۱۰] را برای دیدن آزمایش خود دعوت می‌کند (تصویر شماره ۲). آزمایش گفته شده مربوط به دو عدد «تله‌پات»^[۱۱] است (تصویر شماره ۳).

10-Gina

۱۱- Telepath، اتفاقی که وسیله‌ای است برای انتقال انسان‌ها از طریق جریان‌های الکتریکی یا مغناطیسی. هر جسمی که در این اتاق قرار می‌گیرد از طریق فعل و انفعالاتی تبدیل به جریان الکتریکی شده و از طریق کابل‌های الکتریکی از مکانی به مکان دیگر منتقل می‌شود. در مقصد، این جریان الکتریکی از طریق یک تله‌پات دیگر دوباره به جسم اولیه تبدیل شده و از

وجود این اشتراکات باعث ایجاد بستری مناسب برای نقد بینامتنی بین آنهاست.

فیلم مگس کرانبرگ که به گفته خودش یک فیلم کم‌دی-رمانتیک است، اما شاید بتوان آن را جزو فیلم‌های ژانر وحشت قرار داد، دقیقاً سیر و روند فیلم در مورد گرفتاری انسان در ماشینسم است. در آثار ادبی، سلسله اثری که در آن موضوع درک فجیع از انسان قرن بیستم شروع شد، اثر شگفت‌انگیز کافکا است. در آثار لودو نیز همین خط فکری نیز وجود دارد و وام‌گیری‌هایی از این آثار را می‌توان در آن جستجو کرد.

تأمل بینامتنی که در این آثار می‌توان پی گرفت، عناصری چون درون‌مایه و مضمون، شخصیت‌پردازی، شکل و روایت و... قابل بررسی است.

شخصیت‌پردازی

آنچه در ابتدا توجه ما را به‌عنوان شخصیت‌های این سه اثر جلب می‌کند، وجود شخصیت‌هایی است که مورد تغییر و دگرگونی واقع شده‌اند و این تغییر به خاطر وجود پیشرفت بشر و تکنولوژی دست ساخته بشر است.

در مسخ کافکا این تغییر و دگرگونی به صورت یک باره و لحظه‌ای و آنی انجام می‌شود



تصویر شماره ۸



تصویر شماره ۹

مفهومی را که به راحتی قابل درک باشد برای مردم خیابان بنا کند. او وقتی که در حال کار بر روی دیوار است با مردم صحبت می‌کند، و دوست ندارد هنری بیافریند که با آن مردم از او متنفر شوند یا بخواهند با او بجنگند.

تصاویر لودو از همان ابزار مورد استفاده در هنر خیابانی مانند، سیلک اسکرین، اکریک، مداد، چاقوی کوچک جراحی و... تشکیل شده است، که برای چسباندن آنها از چسب یا خمیر ups استفاده می‌شود.

مجموعه "انتقام از طبیعت" یا "نظم جدید از موجودات" که بحث مورد نظر ما در این مقاله است، یک گونه جدید از جانوران و گیاهان که نوعی بدل هستند را ارائه می‌دهد. موجودات کاریزماتیک که ویژگی‌هایی در خور جامعه ما دارند، و سعی می‌کنند جایگاهی در جامعه ما برای خود به دست آورند. این آثار در مورد قوانین احقرانه جهان است که با گرفتن و تلفیق آنها با هم و استفاده آنها به‌عنوان ابزار کار سعی دارد پیامی را به مخاطب برساند و فقط دیوارها را تزئین نمی‌کند و هدف بالاتری در آن وجود دارد.

جهانی که او خلق می‌کند شامل گل‌ها، حشرات، اسلحه و... تحت سلطه رنگ سبز، سیاه و سفید است. استفاده از سایه‌های رنگ سبز به‌عنوان روشی ساده است برای نشان دادن چیزهایی که درک کرده است. این ترکیب رنگ برای لودو شناخته شده است و در تمام کارهای هنری و دیزاین‌هایش استفاده می‌کند.

همان‌طور که مشخص است در مسخ کافکا و فیلم مگس کرانبرگ روایت‌های موجود در داستان مشابه است و عناصر استفاده شده در هر دو شباهت بسیاری باهم دارند. اما در این میان بافت و زمینه کار و مفهوم گرافیتی‌های لودو نیز با نگاه مستقیم و الهام گرفته شده از این‌هاست.

در مجموع باید گفت هر سه هنرمند نگاهی ویژه به جایگاه انسان در دنیای معاصر و درگیری و تأثیری که دست‌ساخته‌های خودش یعنی ماشین‌آلات بر روی او می‌گذارند، و فاصله‌ای که انسان از طبیعت گرفته است، دارند. با توجه به خصوصیات گفته شده



و او را به حشره‌ای چندش‌آور تبدیل می‌کند. در مسخ گره‌گوار از وجود حقیقی خودش فاصله می‌گیرد و ارزش‌های انسانی دیگر در او دیده نمی‌شود. نکته این است که این دگرگونی مانند دگرگونی و انفجار اطلاعات و پیشرفت اطلاعات و علم در قرن بیستم است که باعث ماشینی شدن و بی‌روح شدن زندگی شده است.

برخلاف مسخ کافکا در فیلم مگس کرانبرگ شخصیت اصلی فیلم خیلی آرام و تدریجی دچار دگرگونی می‌شود و این تغییر به مرور زمان ایجاد می‌شود و به دست خود ساخته شخصیت اصلی فیلم ایجاد می‌شود.

در آثار لودو شخصیت‌ها موجوداتی کارزماتیک هستند. او با توجه به دریافت‌های خودش از جامعه شخصیت کارهایش را شکل می‌دهد و آن‌ها را به خیابان می‌آورد. مثلاً ممکن است یک پروانه را در مقام یک هیئت مدیره بگذارد (تصاویر شماره ۸-۱۰).

با دیدن آثار لودو ابتدا همه یک نگاه بدوی و ساده به آن‌ها دارند. مثلاً یک گل، یا پرنده، اما وقتی جلوتر بیایید آن گل و پرنده چیزی شبیه اسلحه است و این خود نوعی دگرگونی است که دگرگونی در نگاه بیننده انجام می‌شود. در واقع در آثار لودو دگرگونی و تبدیل شدن اشکال به موجودی دیگر لحظه‌ای و آنی نیست. (تصاویر شماره ۱۱ و ۱۲)

نکته‌ای که در آثار هر سه هنرمند وجود دارد این است که این دگرگونی و دگرگونی تبدیل شدن شخصیت‌ها به حشرات است و شخصیت خود حشره نقشی اساسی در روند شکل‌گیری این آثار دارد.

حال این پرسش مطرح می‌شود چرا در این آثار از حشرات استفاده شده است؟ پاسخ این سؤال را می‌توان در ساختار اندام حشرات بررسی کرد. بشر از دیرباز همواره در حال الهام‌گیری از طبیعت در ساخت و ساز خود بوده است. دانشمندان معتقدند که حشرات حاوی اسراری هستند که می‌تواند به مهندسان در نوآوری‌های صنعتی کمک کند. شیوه حرکت حشرات و اینکه چطور مفاصلشان به هم متصل شده و با هم کار می‌کنند سرنخ‌هایی هستند برای فرآیندهای مکانیکی که می‌تواند در صنعت نیز



تصویر شماره ۱۰



تصویر شماره ۱۱



تصویر شماره ۱۲

طبیعت و مداخله بیش از حد در آن حاصل می‌شود. کراننبرگ در مگس نگاهی به شدت انتقادی به دست‌اندازی‌های تکنولوژیک در طبیعت دارد و انسانی را تصویر می‌کند که به دست خویشتن و با سرعتی سرسام‌آور، کمر به نابودی و زوال خود بسته است.

آثار لودو که الهام گرفته از علم جامعه‌شناسی و با توجه به ادراکات و دریافت‌های خودش است و سپس آن‌ها را به خیابان‌ها می‌آورد. ایده‌های اولیه او در ابتدا قابل قیاس با طبیعت است. موجودات ترکیبی، مواد معدنی و جهان گیاهان را بر روی دیوارها می‌آورد تا پیامی را به بیننده بدهد.

در درجه اول او در آثارش بر روی ترکیب طبیعت و تکنولوژی تأکید دارد و می‌خواهد که



تصویر شماره ۱۳



تصویر شماره ۱۴



تصویر شماره ۱۵

استفاده شود. حشرات می‌توانند از دیوار بالا بروند، از سقف آویزان شده و شاهکارهای آکروباتیک دیگری را به راحتی آب خوردن به نمایش بگذارند. همین موجودات کوچک الهام‌بخش دانشمندان در ساخت و تولید انواع وسایل مکانیکی مانند هلی‌کوپتر از سنجاقک، چسب‌های صنعتی با الهام از موی ظریف و ریز در سطح پاهای حشرات، ساخت چراغ LED از کرم شب‌تاب، پارچه‌ها و لوازم آرایشی بدون استفاده از مواد و رنگ شیمیایی از پروانه مورفو و... شده‌اند. مفاصل بیولوژیکی حشرات می‌توانند الهام‌بخش سیستم‌های مکانیکی باشند. شاید همین نوع ساختار اندام حشرات باشد که باعث شده است به درون آثار این سه هنرمند راه پیدا کنند. و آن‌ها توانسته‌اند مقصد و بیان خود را با توجه ساختار فیزیکی بدن حشرات بیان کنند.

درون‌مایه

آنچه از نظر درون‌مایه در هر سه اثر وجود دارد نگاه ویژه آن‌ها به انسان و نابودی ارزشی‌های درونی اوست. اینکه انسان به خاطر وابستگی‌اش به عناصر و دست‌ساخته‌های خود جهان درونی خود را فراموش کرده و روحیه‌ای خشک و ماشینی پیدا کرده است و این‌ها باعث می‌شود انسان تبدیل به آنچه شود که نباید. البته این سه هنرمند برای بیان آنچه گفته شد، راه‌هایی متفاوت را پیش گرفته‌اند.

مثلاً در مسخ کافکا، نگاه خود به گرفتار شدن انسان در ماشینی شدن قرن بیستم در تقابل میان معنویات و عواطف انسانی در برابر حضور منجمد و خشک زندگی صنعتی و مدرن امروزی است. در این قرن معنویت و عواطف در روحیه جامعه جایگاهی ندارد.

در نگاه کراننبرگ با تأکید بر اندام ورزیده و عضلانی شخصیت اصلی و با ایده آمیختن DNA یک مگس با DNA یک انسان، و اینکه شخصیت اصلی گرفتار دست‌ساخته خود شد، زمینه را برای تأثیرگذاری و زوال و نابودی جسم او فراهم می‌کند.

در مگس هم‌آمیزی انسان و حشره، نمودار تمایل آدمی‌زاد مدرن به کشف و دانایی و فاجعه نهایی است که از دست‌اندازی به



بیننده در مورد پیشرفت‌های بشری که به سمت تکنولوژی‌های بسیار پیچیده‌تر از نیروی انسانی در حال پیشرفت است فکر کنند. به این خاطر در آثارش سعی دارد جهان گیاهان و جانوران را با دنیای تکنولوژیک -دنیایی که در آن تلاش برای مدرنیته شدن داریم- متصل کند.

نکته دیگری که در درون مایه این آثار وجود دارد این است که فضای داستانی مسخ و فیلم کرانبرگ در داخل خانه و آزمایشگاه صورت می‌گیرد، در واقع نویسنده خواسته است یک بحران فردی را نشان دهد. اما آثار لودو درون اجتماع ظاهر می‌شوند و داخل فضایی مثل گالری نیستند. آن‌ها در خیابان‌ها که محل پر رفت و آمد مردم هستند کشیده می‌شوند و هنرمند آن‌ها را با تأثیر مستقیم از اجتماع خلق می‌کند. (تصاویر شماره ۱۳-۱۸)

در آخر آنچه مربوط به بحث درون مایه می‌شود با وجود موجوداتی که در این آثار حضور دارند برای ما ناآشنا، شوک‌آور و حتی وحشت‌انگیز است، اما همه ما قهرمان و شخصیت اصلی را با وجود اینکه دچار دگرگونی و تغییر شکل ظاهری شده‌اند، دوست داریم. حتی در فیلم کرانبرگ و مسخ کافکا دلمان می‌خواهد و تا لحظه آخر دلمان می‌خواهد شخصیت‌ها به حالت اولیه برگردند و نجات پیدا کنند. در نهایت این شخصیت‌ها باعث ایجاد حس ترحم و دلسوزی در ما می‌شوند و برای ما کاملاً دوست داشتنی هستند.

روایت

نکته‌ای که در باب روایت در این سه اثر وجود دارد، بخش‌بندی آثار در سه قسمت یا سه فصل است. در مسخ کافکا فصل‌ها به سه قسمت تقسیم شده‌اند و داستان حدود ۳ ماه طول می‌کشد. داستان در اواخر پاییز شروع می‌شود و در اوایل بهار پایان می‌رسد.

همچنین مگس را می‌توان به سه پرده تقسیم کرد. نخستین پرده نشان دادن عشقی است که بین دانشمند و دختر خبرنگار ایجاد می‌شود. پرده دوم پی بردن دانشمند به توانایی‌های بالقوه‌ای است که در او ایجاد شده است. او در این صحنه دارای نیروهای جسمانی شکست‌ناپذیر شده است. در نهایت در پرده آخر فیلم وارد قسمت ترسناک و تراژیک خود



تصویر شماره ۱۶



تصویر شماره ۱۷



تصویر شماره ۱۸

آثارش را پدید آورده است. هر کدام بر اساس شرایط اجتماعی و فرهنگی که در آن وجود دارند و درک آنان در نشانه‌های متون قبلی تغییراتی به وجود آورده‌اند و دلالت‌های آن‌ها را دگرگون ساخته‌اند.

حاصل سخن اینکه با نگاه بینامتنی می‌توان به پیوند فهم مشترک از انسان مدرن در آثار این سه پی برد. هر سه با بیانی متفاوت و در قالبی جدا اما هدفی یکسان آثاری را به وجود آورده‌اند که همگی بر گرفتاری انسان در مدرنیته تأکید دارند. ■

منابع

- ۱- شریعتی، علی، انسان بی‌خود، قلم، ۱۳۹۰، تهران.
- ۲- داد، سیما، فرهنگ اصطلاحات ادبی، مروارید، ۱۳۹۰، تهران.
- ۳- فروزان، حسام، ۱۳۹۰، فروید، بونگ و قرن روانکاوی، روزنامه شرق، شماره ۱۴۰۳.
- ۴- طاهری، قدرت‌اله، هوشنگی، مجید، ۱۳۸۷، نقد بینامتنی سه اثر ادبی مسخ، کوری و کرگدن، نقد ادبی، شماره چهارم.
- ۵- طوسی، مهدی، ۱۳۹۳، خلاصه رمان "مسخ" کافکا، روزنامه شاپرک، شماره ۳۱۵۹.
- ۶- حدادی، محمود، ۱۳۹۳، کافکا، مدرن و باستانی، روزنامه شرق، شماره ۲۰۲۰.
- ۷- مقدمه نقدنامه هنر، ۱۳۹۱، نشانه‌شناسی بینا-ترامتنی و نقد ادبی، نقدنامه هنر، شماره ۲.
- 8- <http://thisisludo.com>
- 9- <http://www.streetartbio.com/#/ludo/ccwo>
- 10- <http://coyotesings.weebly.com/ludo---street-artist.html>
- 11- <http://www.lazinc.com/exhibitions602/ludo-the-chaos-theory>
- 12- <http://forum.cinematicenter.ir/thread11442.html>

می‌شود. در این قسمت دانشمند کاملاً تبدیل به حشره‌ای غول‌پیکر می‌شود.

در آثار لودو نیز این سه بخشی بودن را می‌توان در نوع رنگ‌آمیزی او جستجو کرد. همان‌طور که مشخص است آثار این هنرمند از پایه سه رنگ سیاه و سفید و سبز ایجاد شده است و رنگ دیگری در کار وجود ندارد.

نتیجه‌گیری

متون ادبی و آثار هنری در هر حوزه‌ای که هستند، علاوه بر اینکه هر کدام دارای معنایی مستقل و جدا هستند، در کنار آثار دیگر است که صاحب دلالت‌ها و معنای جدید می‌شوند، که این خوانش را خوانش بینامتنی می‌گویند. تحلیل این آثار به‌خوبی بیانگر تعامل و پیوستگی میان متن‌های هنری می‌باشد. در مطالعات بینامتنی باید به دو نکته توجه داشت اول آنکه پیوستگی و رابطه میان متن‌ها یا بینامتنیت در دوره زمانی قابل بررسی است به عبارتی می‌توان از متن‌های گذشته و از متن‌های جدید بهره برد. این ارجاعات گاه واضح و صریح قابل دریافت می‌باشد و گاهی این ارجاع به صورت غیرصریح هستند. در این میان این مطالعات نه تنها منحصر به مباحث ادبی است بلکه در حوزه‌های مختلف هنر چون سینما، تئاتر، موسیقی، نقاشی نیز قابل تأمل است.

به اعتقاد کریستوا هیچ متنی مستقل از سایر متن‌ها نبوده و با ارجاع به متون دیگر شکل می‌گیرد. بر این اساس بینامتنیت به بررسی نحوه حضور یک متن در متن دیگر می‌پردازد و با حذف مفاهیمی چون مؤلف، تاریخ و جامعه متن را مستقل از مؤلف لیکن وابسته به متن‌های دیگر در نظر می‌گیرد.

در اینجا با مراجعه به آثار پیشین، نشانه‌های مشترک در بافت هر اثر پیدا می‌شود که در اثر جدید ممکن است دلالت‌هایش تغییر کند و معنای جدیدی پیدا کند. با توجه به آنچه گفته شد بین مسخ، مگس و آثار لودو ارتباط تنگاتنگی در زمینه شخصیت‌پردازی، درون‌مایه و روایت وجود دارد.

مسخ که اثری است قدیمی‌تر از بقیه، تأثیر مستقیمی بر فیلم مگس کرانبرگ گذاشته است و لودو با الهام‌پذیری از فیلم‌های او





حامد جابرها

متولد قزوین، ۱۳۶۳

حامد جابرها هنرمند عکاس و گرافیستی که در تهران زندگی و فعالیت می‌کند. او تاکنون در ۳۰ نمایشگاه گروهی، داخل و خارج از ایران از جمله بینال ورشو، بینال توپاما و بینال آرم و نشانه تاماگا در روسیه حضور داشته و مدیر هنری گروه مجلات همشهری، سرزمین من و ۲۴ بوده است و همچنین مدیریت هنری مجله الکترونیکی «هست» را بر عهده دارد.



دیوید لاشاپل

متولد آمریکا، ۱۹۶۳

دیوید لاشاپل را به سختی میتوان در یک حرفه و شیوه فعالیت جای داد. تنوع آثار و ابزار بیان او مخاطب را شگفت زده می کند. عکاسی تجاری، عکاسی هنری، سازندگی موزیک ویدئو و سازندگی فیلم و در نهایت یک هنرمند نامیده اند. همین عناوین نشان می دهد او یک هنرمند فعال است که سعی بر تجربه های گوناگون دارد؛ اما شاخه اصلی همیشه او عکاسی است.

آثار او را در سبک پست پاپ آرت و در کنار آن هایپر رئالیسم، کیچ آرت، پاپ آرت و سوررئالیسم قرار داده اند و گنجانندش در یک شیوهی معین، کاری دشوار محسوب می شود، تا جایی که او را "قلینی" دنیای عکاسی نامیده اند. دو نکته برجسته را میتوان در آثار او یافت یکی فراواقع نمایشی یا همان هایپر رئالیسم و دیگری پیامهای اجتماعی عمیقی که در پس آثار پر زرق و برق و پر جزئیات پنهان شده است.

آثار لاشاپل بازآفرینی اسطوره های عصر جدید ماست. صورت های جراحی شده، تلویزیون، بدن های جذاب و انسان هایی یکسره به اشیا پر زرق و برق مبتذلی مبدل شده که می توان آنها را خرید و فروش کرد، مصرف کرد و آن جا که مستهلک و فرسوده و از کار افتاده شد در قابی به دیوار اتاق آویخت.



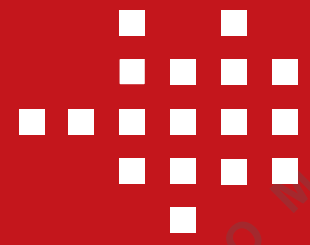
WWW.CHIDEMANMAG.COM



چیدمان فرهنگ:

رونمایی از خشت دوم کتاب "ثبت احوال بافت"؛ به دست سید محمد خاتمی | حمیده فرشاد
سازدهای آبی آرمان شهر شوشتر | سمیه فعال محمدعلی
بررسی تطبیقی مفهوم مرگ در آثار فروغ فرخزاد و فریدا کالوا | دکتر آرمان یعقوب پور، الهام شمس

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



WWW.CHIDEMANMAG.COM