

موزه‌ها و پرورش تفکر خلاق

محمد نوروزی

کارشناس موزه‌داری، موزه‌دار مؤسسه کتابخانه و موزه ملی ملک

مقدمه

موزه مکان مناسبی برای ایجاد تفکر خلاق در فرد و گروه است. اولین گام برای وارد شدن در این مسیر این است که تفکر منطقی را کنار بگذاریم و ذهن خود را به قصه‌ها و داستان‌ها و روایت‌هایی بسپاریم که از زبان آثار و اشیا در موزه تعریف می‌شود. خلاقیت در فعالیت‌های روزمره ارزش زیادی دارد اما بسیاری از ما آن را با چیزهایی مانند ایجاد یک اثر هنری بزرگ یا اختراعی پیچیده و جدید مترادف می‌دانیم و همین نگرش باعث می‌شود که در خلاقیت ناتوان باشیم و شهامت حرکت را از دست بدهیم. خلاقیت جریانی اسرارآمیز و ذاتی نیست؛ یعنی ما به راحتی می‌توانیم آن را پرورش دهیم. به شرط اینکه جریان آزاد احساس را به جریان محدود منطق ترجیح دهیم و فضای موزه، یکی از محیط‌هایی است که به ما در رسیدن به این امر کمک می‌کند؛ زیرا فرد در مواجهه با آثار پیشینیان لحظاتی از زمان حال رها می‌شود و اگرچه در حال زندگی می‌کند، می‌کوشد ذهنیت گذشتگان را دریابد و روش زندگی آنان را تا حدودی در ذهن بازسازی کند و این، یعنی روشن کردن موتور تخیل و ایجاد اولین جرقه‌ها برای حرکت‌های بعدی.

اما محصول روشن شدن این موتور اعتمادبه‌نفسی است که در فرد ایجاد می‌شود؛ چرا که او توانسته است با تکیه بر توانمندی ذهن خود، تصویری هر چند ناقص را بازسازی کند. البته این روند هنوز به محصول نهایی نرسیده است. تصورات تا زمانی که در ذهن هستند، چندان اهمیتی ندارند و از جهتی نمی‌توان درباره آن‌ها قضاوت کرد.

پس مرحله نهایی، تولید محصولی است که حاصل این تخیل و رؤیاپردازی است. ما در زندگی روزمره خود به وفور شاهد این محصول تفکر خلاق هستیم. باز کردن سر صحبت با یک فرد غریبه با یک سلام و احوال‌پرسی ساده، تلاش برای فروختن یک کالا به مشتری، و انتخاب یک مسیر با کمترین ترافیک نمونه‌هایی از خلاقیت‌های روزمره هستند. البته در موزه این خروجی باید کمی هدفمندتر و تعریف‌شده‌تر باشد تا بتوان به کارکردهای آموزشی موزه نزدیک‌تر شد. کشیدن یک نقاشی با الهام از آثار موزه، نوشتن قصه و داستان‌های مرتبط با اشیا یا

افرادی که نامی از آن‌ها در موزه آمده و اثری مرتبط با آن‌ها وجود دارد، طراحی و اجرای بازی متناسب با آثار موزه‌ای مانند انواع پازل‌ها و مازها یا بازآفرینی یک اثر، همگی نمونه‌هایی از فعالیت خلاق با استفاده از فضا و آثار موزه‌ای است.

دو کارگاهی که یکی از آن‌ها را در این مقاله و دیگری را در مقاله بعد معرفی کرده‌ایم نیز براساس همین دیدگاه اجرا شده‌اند. کارگاه تقویم نو برای گروه سنی ۱۶ تا ۱۸ سال و مبتنی بر روش بازآفرینی است. کارگاه ضرب سکه نیز برای گروه سنی ۷ تا ۱۲ سال و براساس حذف پدیده تعریف و اجرا شده است. در این روش، قدرت تخیل را با حذف یک پدیده، که در زندگی ما حضور فعال دارد، به خدمت می‌گیریم و با یک پرسش می‌کوشیم جریان تفکر خلاق تحریک شود؛ مثلاً: «اگر لامپ برق نبود چه می‌کردیم؟» یا «اگر تلفن نبود چگونه ارتباط برقرار می‌کردیم؟» و ...

کارگاه ضرب سکه با پرسش «اگر سکه نبود چه می‌کردیم؟» آغاز می‌شود.

کارگاه تقویم نو

کارگاه مرتبط با نمایشگاه گردش ایام (نمایشگاه تقویم‌های خطی و باستانی موجود در مؤسسه، کتابخانه و موزه ملی ملک)

چرا تقویم نو؟

انتخاب چنین عنوانی برای کارگاه در کنار نمایشگاهی که قرار است در آن تقویم‌های قدیمی را ببینیم، مفهومی دو پهلوی دارد. شرکت‌کنندگان در این کارگاه هنرآموزان رشته گرافیک بودند که بر انواع تکنیک‌های تصویرسازی و تصویرگری و استفاده از نرم‌افزارهای مربوطه به خوبی اشراف داشتند، اما چیزی که نیازمند آن بودند، منبعی برای الهام گرفتن بود و این سرچشمه الهام در آثار کهن و نسخه‌های خطی وجود داشت. تنها کاری که باید انجام می‌شد این بود که پلی برای انتقال آن‌ها از گذشته به زمان حال احداث گردد؛ پلی برای باز آفرینی نوین میراث کهن، و فضای موزه می‌تواند به بهترین شکل این پل ارتباطی را ایجاد کند.

پس از اتمام کارگاه و جمع‌آوری آثار تولید شده، نمایشگاهی از آثار برگزیده در کنار نمایشگاه تقویم‌های خطی برپا شد



تا سایر بازدیدکنندگان هم در تجربه انتقال گذشته به حال مشارکت داشته باشند.

در این نمایشگاه، تصاویر مختلف از تقویم‌های خطی موجود در کتابخانه ملک مانند تقویم جلالی، تقویم ترکی مغولی دوره قاجار، و تقویم دریانوردی به نمایش درآمدند. به علاوه، نماد هر ماه در منطقه البروج و ویژگی‌های متولدین آن ماه هم در نمایشگاه نصب شد. به طور کلی، این نمایشگاه از نظر معرفی تقویم‌های باستانی و به کارگیری اشکال و تصاویر نمادین در طراحی آن‌ها بسیار عالی و غنی بود.

مراحل اجرا

الف: پیش از اجرا

اعضای گروه شرکت‌کننده قبل از آغاز کارگاه به تماشای نمایشگاه پرداختند؛ زیرا می‌بایست قبل از انجام دادن هر کاری، با تصاویر تقویم‌ها، نمادها، علائم و به طور کلی جاذبه‌های بصری آن‌ها آشنا می‌شدند و الهام می‌گرفتند. این بازدید توانست از نظر ایجاد ذهنیت کلی در رابطه با ضرورت ثبت و رصد زمان از دیدگاه انسان، به مخاطب کمک شایانی کند. علاوه بر این، آن‌ها با بسیاری از تصاویر و نمادهای مهم در حوزه تقویم و نجوم و سال‌یابی نیز آشنا شدند. آنچه در این مرحله اهمیت داشت، ایجاد یک تصویر در ذهن بود؛ تصویری که قرار است در مرحله بعد با ابزاری که در اختیار آنان قرار می‌گیرد، شکل کلی و تثبیت شده‌اش را به نمایش بگذارند. تحلیل تصاویر و نمادها، ریشه‌یابی آن‌ها و حتی قصه‌ها و داستان‌هایی که در رابطه با این تصاویر وجود دارند، بسیار مفید واقع می‌شوند. به همین ترتیب، حضور یک راهنما که تسلط خوبی بر موضوع داشته باشد، در این مرحله اهمیت ویژه‌ای دارد.

ب: در طول اجرا

پیش از هر اقدامی، هدف یا مسئله موردنظر کارگاه را در حضور جمع مطرح می‌کنیم. هدف این است:

- شما باید با استفاده از نمادهای باستانی و سنتی به کار رفته در تقویم‌های قدیمی یک تقویم جدید طراحی کنید.

- باید یکی از این حالت‌ها را انتخاب کنید:

۱. طراحی یک تقویم فقط برای یکی از ماه‌های سال

۲. طراحی یک تقویم برای دوازده ماه سال.

- نکته مهم این است که تقویم‌ها باید به صورت دیواری در ابعاد $70 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$ باشند؛ یعنی شما برای هر یک از حالات دوگانه مطرح شده، چه تقویم برای ۱۲ ماه و چه یک ماه، فقط فضایی تک‌صفحه‌ای به اندازه $70 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$ در اختیار دارید. سپس از بچه‌ها می‌خواهیم در دسته‌های دو یا سه نفری تقسیم شوند. این کارگاه هم به صورت انفرادی و هم به صورت گروهی قابل اجراست. اگر حالت گروهی را انتخاب کردید، بهتر است حداکثر تعداد افراد در هر دسته بیشتر از سه نفر نباشند. سپس، به هر دسته یک مقوای $70 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$ تحویل می‌دهیم. علاوه بر آن چسب، قیچی، کاغذهای رنگی، پوستر و روزنامه‌های باطله نیز در اختیار کلیه اعضای شرکت‌کننده قرار می‌دهیم.

تکنیک این کارگاه کلاژ است؛ یعنی بچه‌ها باید با جدا کردن، بریدن و کنار هم چسباندن تصاویر، تقویم خود را طراحی و اجرا کنند.

تکنیک کلاژ در اجرای کارگاه‌هایی که در فضای موزه برگزار می‌شود، به چند علت بسیار کارآمد است؛ علت اول سرعت در پیشرفت و اتمام محصول نهایی است. در این روش به طراحی اولیه با مداد و زغال و ... نیازی نیست؛ بنابراین، طراح از همان ابتدا با بریدن و کنار هم چسباندن تصاویر مورد نیاز، طرح خود را اجرا می‌کند و به همین سبب، از نظر زمان بسیار صرفه‌جویی می‌شود.

عدم نیاز به رنگ‌گذاری به هر روشی که فکرش را بکنید، مانند آبرنگ، رنگ روغن، پاستل، و ماژیک، نیز خود مهم‌ترین عامل صرفه‌جویی در زمان در این تکنیک است.

علت دوم، فراگیر و عام بودن این روش است؛ بدین معنی که چون مراحل طراحی و رنگ‌گذاری در این تکنیک حذف شده و طرح‌ها و رنگ‌ها از قبل مهیا و آماده است و فرد فقط باید از میان آن‌ها انتخاب و چیدمان کند، اگر کسی طراحی و رنگ‌شناسی ضعیفی هم داشته باشد یا اصلاً اهل طراحی نباشد هم می‌تواند به راحتی با استفاده از این تکنیک ذهنیت خود را پیاده کند.

علت آخر هم استفاده مجدد از مجلات، روزنامه‌ها، کاتالوگ‌ها، بروشورها، پوسترها و خلاصه هر چیز دورریختنی است که خود، هم باعث مشارکت در تولید زباله کمتر می‌شود و هم به کاهش هزینه‌ها کمک می‌کند.

طراحی و اجرای بازی متناسب با آثار موزه‌ای مانند انواع پازل‌ها و ماژها یا بازآفرینی یک اثر، همگی نمونه‌هایی از فعالیت خلاق با استفاده از فضا و آثار موزه‌ای است