

موزه‌های جنگ و نقش تاریخ‌سازی

دکتر فرهاد ساسانی*

۱- مقدمه

در این گفتار تلاش خواهد شد تا با استفاده از رویکرد تحلیل گفتمانی و نشانه‌شناختی نوین، به بررسی نقش موزه‌های جنگ، و از جمله موزه‌های مجازی یا الکترونیک، در تاریخ‌سازی برای ملت‌ها و کشورها، به ویژه کشورهای جوان‌تر، پرداخته شود. از این رو، نخست چارچوب نظری تحلیل، یعنی تحلیل گفتمانی ارائه خواهد شد، و از متن، متن مجازی، و نقش متن‌ها، و به ویژه نقش ترغیبی آن‌ها، که موضوع کار این مقاله است، تعریفی همخوان با چارچوب نظری تحلیل طرح خواهد شد.

۲- تحلیل گفتمانی

تحلیل گفتمانی امروز دست‌کم با دو رویکرد-کلی کمابیش متفاوت اما مرتبط دنبال می‌شود البته گفتمان را می‌توان در حوزه‌های "زبان‌شناسی، نظریه‌ی انتقادی، جامعه‌شناسی، فلسفه، روان‌شناسی اجتماعی و حوزه‌های دیگر" نیز دنبال کرد. یکی از آن دو رویکردی است زبان‌شناختی‌تر که سطح تحلیل زبان را فراتر از واژه و جمله و حتی متن در نظر می‌گیرد و به عوامل دیگری چون بافت یا موقعیت زمانی مکانی و نیز فرهنگ، مخاطب، و تولیدکننده‌ی متن، و در نتیجه به ارتباط این عناصر با هم و نقش آن‌ها در تولید معنای متن نیز توجه

* دکتری زبان‌شناسی

دارد. به این ترتیب، هر واحدی از زبان در واقع یک رخداد زبانی است که بدون عناصر یادشده و در خلأ اتفاق نمی‌افتد. در کنار این رویکرد، اکنون بسیاری از نظریه‌های موجود در رشته‌هایی چون معنی‌شناسی و نشانه‌شناسی نیز که ابتدا بیش‌تر به سازه‌های کوچک‌تر توجه داشتند، پاره‌گفتمان‌ها را واحد تحلیل خود قرار داده‌اند. گفتنی است خاستگاه این رویکرد را می‌توان در کار زلیگ هریس مشاهده کرد که دریافته بود زبان‌شناسی ساخت‌گرا باید سطح تحلیل خود را فراتر از جمله‌ها قرار دهد البته نگاه او هنوز در آن زمان نگاهی صوری و صورت‌گرایانه به زبان بود.

اما در رویکرد کلی دوم که بیش‌تر متأثر از دیدگاه‌های جامعه‌شناختی و نیز به ویژه مکتب انتقادی نومارکس‌گرایانه‌ی فرانکفورت است، گفتمان را در سطحی انتزاعی‌تر در نظر می‌گیرد. در رویکردهای جامعه‌شناختی، متن (خواه گفتاری خواه نوشتاری) مکانی مادی است که معنای مولود اجتماع در آن بروز پیدا می‌کند. متن ابزار تحقق‌بخشیدن به معناهای اجتماعی مادی، در زبان یا در شیوه‌های بازنمودی دیگر، است. گفتمان اجتماعی است؛ و متن نیز لازم نیست زبانی باشد. این رویکردها تا حد زیادی متأثر از لویی آلتوسر و میشل فوکو است.

اگر موزه‌های جنگ را در کل نوعی متن در نظر بگیریم، می‌توان نقش‌های مختلف آن را بررسی کرد. یکی از نقش‌های موزه‌ها به طور کل و موزه‌های جنگ به طور خاص، به احتمال فراوان، انتقال دادن اطلاعاتی از گذشته‌ی دور تا نزدیک است.

رویکرد تحلیل انتقادی گفتمان نیز در واقع رویکردهای زبانی / متنی را به اجتماعی / ایدئولوژیکی نزدیک می‌کند و تحقق زبانی و متنی را شاخص مستقیم نهادهای اجتماعی / ایدئولوژیکی فرای آن‌ها می‌داند. برای مثال، زن‌باوری یا فمینیسم، شرق‌شناسی (با توجه به نگاه کسانی چون ادوارد سعید، ایحاب حسن و بهابها)، دموکراسی، سرمایه‌داری و نظیر آن هر کدام یک گفتمان خاص است. این رویکرد^۲ به‌ویژه در کار نورمن فرکلاو^۳، گانتز کرس و راجر فالر^۴ دنبال شده است.

۳- معناشناسی گفتمانی

در ادامه، کوشش می‌شود بر اساس تحلیل گفتمانی، و در واقع تلفیقی از دیدگاه‌های مختلف، و نیز استفاده از رویکردهای مختلف نشانه‌شناسی و رویکردهای نقش‌گرایانه در زبان‌شناسی - هم‌چون دیدگاه‌های مکتب پراگ - در چارچوب "معناشناسی گفتمانی" به تحلیل موزه‌های جنگ کشورهای نوساخته‌ای مانند ایالات متحده و استرالیا پرداخته شود. معناشناسی گفتمانی در واقع معنی‌شناسی گسترده‌ای است که معنا را در متن و در ارتباط با هم‌متن، بافت موقعیتی بلافصل، بافت کلان فرهنگی، مخاطب و پیش‌فهم‌های او و تولیدکننده‌ی متن بررسی می‌کند. طبیعی است چنین رویکردی اساساً گفتمانی و از نشانه‌شناسی نوین، هرمنوتیک دینی و هرمنوتیک نوین متأثر است. برای این اساس، موزه‌های جنگ را می‌توان متن‌هایی انگاشت که در بافت فرهنگی کشوری خاص قرار گرفته‌اند و میان آن‌ها، برپاکنندگان و

بازدیدکنندگانشان روابطی معناساز وجود دارد. ناگزیر هر متنی از سازه‌ها یا واحدهای سازنده و روابط میان سازه‌ها یا ساختار خاصی برخوردار است که آن را به یک متن تبدیل می‌کند. از این گذشته، همان‌گونه که گفته شد، این متن خود با متن‌های دیگر که سازندگان، مخاطبان، بافت آن و متن‌های دیگرند دارای روابطی بینامتنی است که در تعیین معنای کلی آن نه صرفاً معنای درون‌متنی مؤثر است.

۴- نقش‌های گفتمانی موزه‌های جنگ

هر متنی در بافتی که به کار می‌رود و با توجه به رابطه‌ی تولیدکننده و دریافت‌کننده‌ی متن، می‌تواند نقش‌ها و کارکردهای مختلفی داشته باشد. رومن یا کوبسون برای هر پیامی شش نقش مختلف قائل می‌شود:^۵

۱) نقش ارجاعی (که بولر^۶ آن را ارجاع یا بازنمایی، امیل بنونیست آن را "قصه"^۷، جان لاینز^۸ آن را نقش توصیفی، آندره مارتینه^۹ و ظاهراً به پیروی از او ابوالحسن نجفی^{۱۰} آن را "ارتباط" و در دیدگاه اولیه مکتب پراگ "نقش عقلانی" یا "فکری" نامیده‌اند، و به تعبیر نگارنده می‌توان آن را نقش اطلاع‌رسانی یا نقش آگاهی نامید)؛

۲) نقش عاطفی^{۱۱} (یا آن‌چه امیل بنونیست "گفتمان"^{۱۲}، بولر^{۱۳} "بیان" از سوی گوینده، و مارتینه^{۱۴} و ظاهراً به پیروی از او نجفی^{۱۵} حدیث نفس می‌نامند)؛

۳) نقش ترغیبی (که بولر^{۱۶} آن را "کشش" برای شنونده می‌نامد، و مارتینه^{۱۷} از آن به عنوان وسیله‌ای "برای متقاعد ساختن خود یا دیگران" نام می‌برند)؛

۴) نقش فرازبانی (یا نقشی که پاتریشیاوو^{۱۸} آن را "فرداستان"^{۱۹} می‌نامد و او میرتواکو^{۲۰} آن را نوعی بینامتنیت می‌داند که طی آن اثر از ساختارهای خودش و چگونگی ساخته شدنش سخن می‌گوید)؛

متن موزه صرفاً کلامی نیست، بلکه عمدتاً متنی دیداری، و گاه صوتی / موسیقایی و کلامی (نوشتاری یا گفتاری) است. برای نمونه، موزه‌ی جنگ و صلح فرانسه موزه‌ای است که ساختمان آن از فضاها یا بخش‌هایی تشکیل شده است که هر یک با ساختار، ترکیب‌بندی، رنگ و عناصر متفاوتی گویای دوره‌ای خاص است.

جدیدتر مجازی به شکل موزه‌های مجازی دیجیتال سروکار داریم. در واقع، این نقش یکی از مهم‌ترین نقش‌های موزه‌ها و موزه‌های جنگ است که در حفظ و نگه‌داری، بازنمایی و روایت و انتقال تاریخ یک ملت نقش مهمی ایفا می‌کند. تاریخ‌نگاری به نام نیلس ون هولست موزه را "تاریخ گویای هنر" که صرفاً رو به عقل مشاهده‌کننده دارد، توصیف می‌کند.^{۲۸} به این ترتیب، همه‌ی موارد یادشده که در قالب موزه ارایه می‌شود جزئی از "متن" موزه است. بنابراین، متن موزه صرفاً کلامی نیست، بلکه عمدتاً متنی دیداری، و گاه صوتی / موسیقایی و کلامی (نوشتاری یا گفتاری) است. برای نمونه، موزه‌ی جنگ و صلح فرانسه موزه‌ای است که ساختمان آن از فضاها یا بخش‌هایی تشکیل شده است که هر یک با ساختار، ترکیب‌بندی، رنگ و عناصر متفاوتی گویای دوره‌ای خاص است. این موزه دارای شش فضای مختلف و یک باغ است. فضای ۱، نمایانگر "شکست صلح ۱۹۳۹-۱۹۱۸" است که به شکل حلزونی و با سیر نزولی به سوی پایین پیش می‌رود و سقوط به سوی جنگ را نشان می‌دهد. فضای ۲، "فرانسه در سال‌های تاریک ۱۹۴۴-۱۹۴۰" است که مواد، سقف و ترکیب‌بندی آن حاکی از اشغال، سرکوب و مقاومت است و رنگی تیره و تاریک فضای آن حاکم است. فضای ۳، "جنگ جهانی - جنگ تمام‌عیار ۱۹۴۵-۱۹۴۰"، فضای بازی است که ورود ایالات متحده و اتحاد جماهیر شوروی به جنگ را نشان می‌دهد. فضای ۴، به "روز دی" اختصاص دارد که در آن، چند فیلم داستانی برخی رخداد‌های جنگ را حکایت می‌کنند (گفتنی است روز دی (D - DAY) از ۱۵۵۰م به بعد نامی است رمزی در اشاره به نخستین روز یک حمله‌ی نظامی، که اکنون به‌ویژه در بیان حمله‌ی بریتانیا و ایالات متحده به فرانسه‌ی اشغالی در جنگ جهانی دوم در ۶ ژوئن ۱۹۴۴ به کار

۵) نقش همدلی؛^{۲۹} و ۶) نقش شعری (که مارتینه از آن با عنوان نقش زیبایی‌شناختی نام می‌برد و کورش صفوی^{۳۰} از آن به "نقش ادبی"، و ابوالحسن نجفی^{۳۱} به "نقش هنری" تعبیر می‌کنند، و به تعبیر نگارنده، "نقش زیبایی‌آفرینی" است). البته مارتینه^{۳۲} و ظاهراً به پیروی از او نجفی^{۳۳} نقش خاستگاهی یا تکیه‌گاهی "اندیشه" را در کنار یک نقش اصلی ارتباطی و دو نقش فرعی هنری و حدیث‌نفس برای زبان در نظر می‌گیرند، اما از آنجایی که عمدتاً نقش زبان در ارتباط با بافت و عناصر درگیر مورد نظر است، این نقش بیش‌تر در حوزه‌ی روان‌شناسی زبان می‌تواند مورد توجه قرار گیرد. بر این اساس، اگر موزه‌های جنگ را در کل نوعی متن در نظر بگیریم، می‌توان نقش‌های مختلف آن را بررسی کرد. یکی از نقش‌های موزه‌ها به طور کل و موزه‌های جنگ به طور خاص، به احتمال فراوان، انتقال دادن اطلاعاتی از گذشته‌ی دور تا نزدیک است. به این شکل، موزه هم‌چون زبان نوشتاری یا متون شفاهی و افواهی نقش حامل تاریخ و فرهنگ را ایفا می‌کند؛ چونان کتابی است که می‌توان با مشاهده‌ی آثار به نمایش درآمده‌ی واقعی و بازمانده از رخدادها یا دوره‌های پیشین یا آثار ساختگی برگرفته از جنگ اطلاعاتی کسب کرد. در این‌جا ما با آثاری واقعی از جنگ‌ها و کلیه‌ی عناصر مرتبط با آن مانند ادوات و آلات جنگی، آثار ناشی از جنگ، و نیز آثار مستند برگرفته از رخداد‌های جنگ مانند عکس‌ها، فیلم‌های مستند و صدا‌های مستند، و نیز نوشته‌ها مانند نامه‌ها، یادداشت‌های روزانه و روزنگاشت‌ها و خاطرات، و نیز آثار ساخته‌شده‌ی متأثر از جنگ خواه آن‌ها را هنر بنامیم خواه ننامیم مانند نقاشی‌ها، موسیقی‌ها، آوازاها، آثار حجمی و تندیس‌ها، ساختارهای معمارانه، و نیز حتی در رسانه‌های

موزه های جنگ را می توان متن هایی انگاشت که در بافت فرهنگی کشوری خاص قرار گرفته اند و میان آن ها، برپاکنندگان و بازدیدکنندگان نشان روابطی معنا ساز وجود دارد.

فیلم، اراییه بسته های اطلاعاتی چند رسانه ای، پوستر، نوار صوتی و نوار صوتی تصویری، و نیز بازنمایی موزه به شکل مجازی بر روی شبکه ی اینترنت است. این موزه ی جنگ در کل شامل اقلام به نمایش درآمده و کلیه ی کارکنان و برنامه های آن می شود.

گفتنی است همان گونه که رومن یا کوبسون بیان کرده است، هر متنی می تواند همزمان چند نقش را ایفا کند؛ اما در عین حال، ممکن است یکی از نقش ها برجسته تر باشد و در واقع، در میان نقش های دیگر "غالب" به نظر آید.^۱ در این جا نیز در کنار نقش آگاهی، نقش های دیگری نیز ایفا می شود. این موزه نقش همدمی نیز دارد: از وجود و حفظ ارتباط میان مردم اطمینان می دهد، چون همان گونه که مدیرعامل موزه می گوید: "موزه ی مردمی است که امروز هم زنده اند؛ موزه ی پدران و مادران و پدر بزرگ ها و مادر بزرگ هایشان است." نقش عاطفی دارد چون بیان درونیات یک نسل است. نقش ترغیبی دارد چون مردم را بر می انگیزد تا تاریخ و کشور خود را بزرگ دارند؛ این مسأله در واژه ی "سلطنتی" و حفظ دست کم صوری سلطنت نمادین بریتانیا هویدا است. نقش زیبایی آفرینی نیز دارد چون اساساً یکی از کارکردهای موزه ها پررنگ کردن و برجسته نمودن نقش زیبایی آفرینی آثار است؛ به این تعبیر که جایگاه ویژه ای برای آثار قائل می شود، آن ها را از بافت اصلی شان خارج می سازد و حالتی منحصر به فرد به آن ها می بخشد. از این رو، شاید بهتر باشد دست کم در این مورد به جای واژه ی "زیبایی آفرینی" از واژه ی "زیبایی شناختی" استفاده کنیم که بیش تر مربوط به نگاه فرهنگ ها و خرده

می رود و نمایانگر آغاز پیروزی متفقین بر متحدین است که این پیروزی سال بعد از آن به طور قطعی کامل شد. (فضای ۵، نبرد "نورماندی" را با تصویرها و صدای روایت گر آن روایت می کند. فضای ۶، "امید ۱۹۹۴-۱۹۴۵" است که در آن تصویرهایی پشت سر هم پخش می شود. و سرانجام "باغ یادمان" که در آن یادمان هایی از جمله برای سربازان آمریکایی کشته شده برای صلح اروپا دیده می شود.^۲

موزه ی سلطنتی جنگ در انگلستان یکی از موزه های متعدد انگلستان است که به دوران جنگ انگلستان از ۱۹۱۴، یعنی سال آغاز جنگ جهانی نخست، به بعد اختصاص دارد. آن گونه که مدیرعامل موزه، رابرت کرفورد، می گوید:

این موزه ی گذشته ای دور نیست، بلکه موزه ی مردمی است که امروز هم زنده اند؛ موزه ی پدران و مادران و پدر بزرگ ها و مادر بزرگ هایشان است. جنگ های قرن بیستم به نحوی بر تک تک ما تأثیر گذاشته است و این موزه برای این است که تمام ماجراها را باز گوید؛ تمام جنبه های زندگی در زمان جنگ قهرمانان، ضد قهرمانان و همه ی افراد دیگر غیر از این دو دسته و تمام تجربیات بشر در خانه و آوردگاه را در بر می گیرد. موزه ی سلطنتی جنگ به سده ی بیستم اختصاص یافته است و تنوع بسیاری دارد. اقلام نمایشی از انواع تانک و هواپیما گرفته تا نامه های شخصی و کتابچه های سهمیه بندی را در بر دارد؛ فیلم، عکس و نوار صوتی و برخی از معروف ترین نقاشی های قرن را نیز شامل می شود.^۳

به این ترتیب، همان گونه که مدیرعامل به خوبی بیان می کند، این موزه انواع عناصر مرتبط با جنگ را در بر می گیرد و به این ترتیب، گوشه ای از تاریخ فرهنگی خاص را روایت می کند. از جمله برنامه های این موزه، پخش فیلم برای گروه های سنی مختلف، و برنامه هایی شامل خواندن نامه، خاطرات، نمایش

موزه‌ها و اشیای درون آن‌ها - روایت‌گر حرف‌های خود است. این نقش در موزه‌های جنگ‌گاه با بزرگ‌نمایی و برجسته‌سازی - و به تعبیری زبانی، با غلو و اغراق - و گاه با تنوع و تکثیر انجام می‌گیرد.

در این باره را به مجالی دیگر وا می‌گذاریم. نقش آگاهی موزه‌ها و ارتباط مستقیم آن‌ها با فرآیند تاریخ‌سازی آشکار است؛ در ادامه، به نمونه‌هایی درباره‌ی این نقش به‌ویژه نقش ترغیبی که به نوعی کارکرد تبلیغی دارد و باز در نوع خاصی از تاریخ‌سازی و تبلیغ برداشت خاصی از تاریخ کاربرد دارد، پرداخته خواهد شد. البته گفتنی است در مورد نقش آگاهی هم نمی‌توان اساساً نقش پیش‌فهم و پیش‌دوری سازندگان موزه‌ها را نادیده گرفت، اما باز از آن‌جایی که این بحث نیز مجالی گسترده‌تر می‌طلبد، از پرداختن به آن در این جا می‌پرهیزم.^{۳۴}

۵- تاریخ‌سازی موزه‌های جنگ در نقش آگاهی و ترغیبی آن‌ها شاید از بعضی جهات، موزه‌های جنگ روایت‌گر گذشته نباشند و در نتیجه بر خلاف انتظار، به تعبیری نقش آگاهی آن‌ها "مغلوب" دیگر نقش‌های "غالب" شود. پل والرئ موزه‌ها را نشانه‌ای از این واقعیت می‌داند که آثار نقاشی و مجسمه‌ای درون آن‌ها دیگر یتیم‌اند و به واسطه‌ی معماری‌ای که زمانی مأوایشان بود متروک مانده‌اند و معنایی تزیننی یافته‌اند.^{۳۵} فیلیپ فیشر، به پیروی از مالری، این روند را "باز اجتماعی‌سازی خشنی"^{۳۶} می‌داند که طی آن اشیایی از گذشته از دنیاهايشان کنده می‌شوند و در تاریخی متفاوت در سرزمین هنر ساکن می‌گردند.^{۳۷} مارتین هایدگر نیز در هستی و زمان اشیای "موزه‌ها" را بی‌دنیای دانده زیرا مادامی که موزه درباره‌ی گذشته باشد، این خود اشیایی که مشخصاً هنوز حاضرند، نیستند که گذشته‌اند بلکه دنیاها‌ی آن‌ها گذشته‌اند و رفته‌اند.^{۳۸}

فرهنگ‌ها به امور زیبا و مفهوم زیبایی می‌شود. فیلیپ فیشر روند موزه‌های شدن عناصر جنگی را با ذکر نمونه‌ای چنین توصیف می‌کند:

پس از کشته‌شدن جنگ‌جو، شمشیر او شی‌ای است مقدس و دیگر وارد نبرد نمی‌شود. ... اغلب درباره‌اش در افسانه‌ها می‌شنویم تا آن را ببینیم... از آن برای پاگشایی جنگ‌جویان جوان و، مانند بسیاری از اشیای مقدس، برای درمان استفاده می‌شود؛ یک‌بار دست‌زدن کافی است تا زخم‌ها را شفا دهد، بیماری را درمان کند یا افسردگی را براند.

گاه جامعه شکست می‌خورد. این شمشیر، با همه‌ی اشیای ارزشمند، چه معنوی، مالی و چه انسانی (زنان زیبا یا مردان و زنانی که به دردبردگی می‌خورند) غنیمت گرفته می‌شوند، و آن پیروزمندانی که این شمشیر برایشان یادگاری‌ای است که آن‌ها را به یاد یک پیروزی می‌اندازد آن را به یک گنجینه تبدیل می‌کند.^{۳۹}

هم‌چنین همان‌گونه که آندره مارلو درباره‌ی تأثیر موزه‌ها بر نقش‌های اشیای درونشان می‌گوید:

موزه‌ها نگرشی کاملاً جدید به اثر هنری را بر تماشاگر تحمیل می‌کنند، زیرا آثاری را که در کنار هم می‌آورند از نقش‌های اصلی‌شان دور می‌کنند و حتی چهره‌نگاره‌ها را به "تصویر" تبدیل می‌کنند.^{۴۰}

درباره‌ی نقش فرازبانی موزه‌های جنگ نیز می‌توان به عناصری از موزه‌ها اشاره کرد که "موزه بودن" و "موزه‌ی جنگ بودن" را توصیف می‌کنند. برای مثال، بروشورها و راهنماهایی که به توصیف موزه‌های جنگ می‌پردازند به نوعی نقش فرازبانی موزه‌ها را انجام می‌دهند.

از آن‌جایی که نقش زیبایی‌آفرینی، و نیز نقش‌های همدلی، فرازبانی و عاطفی در این جا مورد نظر ما نیست، بحث بیش‌تر

یکی از کارکردهای موزه‌ها پررنگ و برجسته نمودن نقش زیبایی آفرینی آثار است؛ به این تعبیر که جایگاه ویژه‌ای برای آثار قائل می‌شود، آن‌ها را از بافت اصلی شان خارج می‌سازد و حالتی منحصر به فرد به آن‌ها می‌بخشد.

ویتنام، بازی‌های جنگی رایانه‌ای، و فیلم‌های حادثه‌ای هالیوودی و غیره نیز دنبال می‌شود.^{۲۰} به عنوان مثالی دیگر می‌توان به "موزه‌ی جنگ آزادی‌بخش بنگلادش" وابسته به سازمان مکتب‌جودا اسمیرتی^{۲۱} اشاره کرد. این موزه که در اصل نقشی آگاهشی دارد، با متنی کلامی، تصویری و صوتی/موسیقایی جریان استقلال از انگلستان، جدایی بنگلادش از پاکستان و ستم‌ها و جنایت‌هایی که از سوی نظامیان پاکستانی بر مردم آن‌ها روا شده را بیان می‌کند. در راستای نقش ترغیبی و تبلیغی این موزه می‌توان به فعالیت‌هایی چون برگزاری کنسرت، انتشار آلبوم‌های عکس و موسیقی از جمله سرودهای اردوگاه پناهندگان برگزار می‌شود، برگزاری جشنواره‌های اسناد، بزرگداشت سالگرد پیروزی، برگزاری جشنواره‌های تئاتر، موسیقی و مواردی از این دست اشاره کرد.^{۲۲} علاوه بر بزرگ‌نمایی و برجسته‌سازی برخی رخداد‌های تاریخی مرتبط با جنگ، که هم‌زمان دو نقش آگاهشی و ترغیبی را دنبال می‌کند، تنوع‌بخشیدن و ارایه‌ی نمونه‌های متعدد و به نوعی تکثرنمایی نیز باعث تبلیغ نگرش و برداشت خاصی از تاریخ جنگ می‌شود - اگرچه همان‌گونه که پیشتر گفته شد، به هر حال هر برداشتی و روایتی از تاریخ با پیش‌فهم و پیش‌داوری خاصی همراه است؛ اگرچه شاید بتوان تا حدی از تأثیر این پیش‌فهم‌ها و پیش‌داوری‌ها کاست، اما شاید نتوان هیچ‌گاه به تمامی از آن‌ها رها شد. برای مثال، "موزه‌ی مخابرات جنگ" در اردوگاه بلافورد واقع در استان دورست انگلستان، که در واقع موزه‌ی ملی ارتباطات ارتش به شمار می‌آید، نمایانگر آن است که تخصصی‌سازی موزه‌های جنگ می‌تواند تاریخ جنگ را پررنگ‌تر کند و تأثیر بیش‌تری بر شکل‌گیری برداشت خاصی از تاریخ بگذارد. البته این موزه که به جنگ‌ها و نبردهای ۱۵۰ سال گذشته می‌پردازد جزء آثار مهم ملی و بایگانی آثاری

در واقع آن‌چه در بالا آمد تأییدگر نقش ترغیبی موزه‌های جنگ است چون این موزه‌ها و اشیای درون آن‌ها دنیایی خاص می‌سازند که علاوه بر رخداد‌های جنگی گذشته - و بلکه پیش از آن - روایت‌گر حرف‌های خود است. این نقش در موزه‌های جنگ گاه با بزرگ‌نمایی و برجسته‌سازی - و به تعبیری زبانی، با غلو و اغراق - و گاه با تنوع و تکثر انجام می‌گیرد.

گفتنی است بزرگ‌نمایی و برجسته‌سازی همیشه به معنای دروغ‌نمایی نیست بلکه گاهی را کوهی جلوه‌دادن است. برای نمونه، "موزه‌ی یادمانی سی صد و نودم" موزه‌ای است برای - آن‌گونه که در پایگاه اینترنتی این موزه آمده است - حفظ میراث "غرور آفرین" کادر اصلی، کارکنان پشتیبانی زمینی، خدمه‌ی هوایی، کارکنان ستادی و فرماندهان "گروه سی صد و نودم بمباران (سنگین)".^{۲۳} این موزه همراه با یک دیوارنگاره، یک دیوار افتخار، یک نگارخانه‌ی خدمه و یک کتابخانه، که در شهر توسکان آریزونی ایالات متحده قرار دارد، یادمانی است برای نیروهای پایگاه هوایی بلایت در کالیفرنیا که در جریان جنگ جهانی دوم مأموریت‌های زیادی در اروپا انجام دادند. اما لحن و نوع برخورد دست‌اندرکاران موزه نقشی غیر از بازگویی و آگاهش دارد:

...به نظر می‌رسد بر خلاف نظر دست‌اندرکاران این بنیاد (بنیاد موزه)، هدف آن‌ها تجلیل از بمباران‌های - "سنگین" - این گروه خشن، با هدف تاریخ‌سازی، قدرت‌نمایی و جنگ‌طلبی باشد. هم‌چنین لحن دعوت‌گرایانه و عضوطلبانه‌ی این موزه، البته همراه با قدرت‌طلبی، نشان از تلاش برای جلب نظر دیگران و تبلیغ نظامی‌گری و قدرت نظامی آمریکا است. باید گفت "موج تاریخ‌سازی" در این جا هدف دیگری را نیز دنبال می‌کند: نمایش یک ابرقدرت و نظام قدرتمند. این هدف در فیلم‌هایی چون رمبو، برای تغییر پایان تلخ جنگ آمریکا و

هر برداشتی و روایتی از تاریخ با پیش فهم ها و پیش داوری خاصی همراه است؛ اگر چه شاید بتوان تا حدی تأثیر این پیش فهم ها و پیش داوری ها کاست، اما شاید نتوان هیچ گاه به تمامی از آن ها رها شد.

این موزه با اختصاصی کردن آثار و موضوع های کار خود به نوعی، برداشت خاصی از تاریخ را نیز دنبال می کند چون نقش زنان را در جنگ

نشان می دهد؛ اگر چه به هر حال نقش آگاهی آن نیز مهم است چون از چیزی که سخن می گوید که معمولاً در دیگر موزه های جنگ کم تر به چشم می خورد.

"موزه ی جنگ جهانی دوم الدرد" در محل کارخانه ی مهمات سازی انگلیس و آمریکا و با نام "شرکت ملی مهمات سازی" قرار دارد. از جمله مأموریت های بیان شده ی این موزه، که ۹۵٪ از کارگران این کارخانه ی سابق را زنان شهرهای الدرد، برادفورد، پنسیلوانیا، اولین و نیویورک تشکیل می دادند، عبارت است از: "الف) حفظ و تفسیر تاریخ جنگ جهانی دوم؛ ب) زنده نگه داشتن خدمات مردم الدرد، اولین، برادفورد و اطراف آن برای دفاع از آزادی و دموکراسی و مقابله با نیروهای تجاوزگر و حریص؛ و ج) کمک به شکل دهی آینده ای قدرت مندتر برای ایالات متحده از طریق کمک به نسل های آینده برای درک درس های گذشته." ^{۴۶} دو نقش آگاهی و ترغیبی این موزه ی جنگ را می توان در هدف های موزه، افزون بر مأموریت های یاد شده، نیز مشاهده کرد: ۱- کمک به نظام های آموزشی از طریق آموزش تاریخ جنگ جهانی دوم به دانش آموزان؛ ۲- حفظ تاریخ جنگ جهانی دوم با گردآوری و نگه داری اسناد و آثار و ایجاد مجموعه ای از خاطرات رزمندگان؛ و ۳- کمک به جامعه ی محلی از طریق ایجاد محل تجمعی برای سازمان های اجتماعی. ^{۴۷} از این گذشته، تشویق دانش آموزان دبیرستانی و آموزگاران به مطالعه درباره ی جنگ جهانی دوم با ارایه ی جایزه های نقدی از جمله

است که در اداره ی ثبت عمومی ثبت شده است، و این خود بر نقش آگاهی و تاریخ سازی این موزه از جهتی دیگر می افزاید.

وجود کتابخانه ای با حدود ۲۰۰۰ جلد کتاب درباره ی جنبه های مهم تاریخ ارتش از جنگ ناپلئون به بعد و آثاری تخصصی تر مربوط به تاریخ ارتباطات نظامی نقش آگاهی آن را تقویت می کند، که دقیقاً در راستای تاریخ سازی است چون اطلاعاتی را انتقال می دهد و با ایجاد ارتباط با مخاطب به رخدادهایی تاریخی ارجاع می دهد. وجود نگارخانه ی کوچکی برای نمایش موقت آثار مجموعه های موقت موزه و نمایشگاه های سیار یا اقلام موزه ای قرضی دیگر موزه ها، شرکت ها و غیره را می توان تقویت کننده ی نقش ترغیبی این موزه دانست. ^{۴۸}

در این راستا، افزون بر ایجاد موزه ها و یادبودها و "موزک ها" ی متعدد، ایجاد موزه های مجازی در فضای مجازی شبکه های مختلف و شبکه ی جهانی اینترنت یا لوح های فشرده نیز بر این تکثر و تنوع به شدت می افزاید. برای مثال "موزه ی هنری ناکس" علاوه بر داشتن "موزه ای متعارف" در محل خانه ی شخصی ژنرال هنری ناکس، یکی از فرماندهان جنگ ایالات متحده در جنگ با انگلیس و فرماندهی پیروز در آزادسازی بوستون در سال ۱۷۷۶م، "موزه ای مجازی" نیز دارد که در واقع نوعی "موزه ی نامتعارف" است. همین تنوع و کثرت، افزون بر بزرگ نمایی و الحاق رخدادهای کوچک به تاریخ یک کشور برای برجسته کردن و ساختن قهرمانان تاریخی، به نقش ترغیبی و تبلیغی این موزه های جنگ و در نتیجه تاریخ سازی با برداشتی خاص کمک می کند. ^{۴۹} از جمله دیگر موزه های مجازی، می توان به موزه ی خلبانان زن روسی اشاره کرد. ^{۵۰} البته

کارکرد تاریخ سازی موزه های جنگ را به خوبی و به روشنی می توان در مورد کشورهای چون کانادا و استرالیا حس کرد. شاید اساساً همنشینی دو واژه ی کانادا، استرالیا در کنار جنگ، عجیب و غریب و نا آشنا به نظر آید؛ اما موزه ی جنگ استرالیا و موزه ی جنگ کانادا (موزه ی تاریخ نظامی ملی) اساساً برای ساختن تاریخ این دو کشور نوظهور است؛ به هر ترتیب، بخشی بزرگ و عظیمی از تاریخ اساساً به جنگ ها و پیروزی ها و دلاوری ها و قهرمانان هر ملتی اختصاص دارد.

است. از برنامه هایی که به نسبت با برنامه های بسیاری از موزه ها متفاوت است، می توان به اجرای نمایش هایی تعاملی اشاره کرد در آن ها هر کس "تفسیر شخص" اول از تاریخ جنگ را ارایه می دهد چون خود با ایفای نقشی در این نمایش ها شرکت می کند. برنامه ی دیگر که به نقش آگاهی این موزه ی جنگی و در نتیجه تاریخ سازی کمک می کند گردش آزمایشگاه تاریخ است که طی آن حداکثر ۳۰ نفر از سن های مختلف در برنامه ای ۹۰ دقیقه ای شرکت می کنند و چند و چون پادگان ترنتون و رازهای تاریخی آن را باز می کاوند. در گردش ۶۰ نفره نیز به خدمت ارتش اروپا در می آیند، با زندگی نظامی آشنا می شوند و تاریخ جنگ را از زبان فردی غیرنظامی می شنوند. از جمله دیگر برنامه های آموزشی - تعاملی این موزه ی جنگ می توان به برنامه هایی برای آموزش تاریخ آموزان و هم چنین کودکان همراه با برنامه های متنوعی چون نقشه خوانی، خواندن مطالب خواندنی، گوش دادن به اسناد صوتی، معما حل کردن و بازی و بررسی واژگان تاریخی اشاره کرد. در راستای نقش ترغیبی موزه نیز اشیای مختلفی چون اسباب بازی، نقشه، سند، اثر هنری، پارچه، لوازم خانگی و کتاب به فروش می رسد. این موزه دست

دیگر برنامه های ترغیبی این موزه ی جنگ برای نشر تاریخ و پررنگ کردن و برجسته سازی بخشی از تاریخ در برابر دیگر رخدادهای تاریخی است.

از دیگر موزه های مجازی می توان به "موزه ی رایانه ای بمب اتمی"^{۴۸}، مربوط به رخداد بمباران اتمی شهر هیروشیما نیز اشاره کرد، که کاربران پیام هایشان را در آن جا می نویسند و هر سال در روز ۶ اوت این پیام ها چاپ می شود و روی فانوس هایی در جشنواره ی فانوس پیمایی به نمایش در می آید. در این موزه ی مجازی، عکس هایی نیز از آن رخداد تاریخی وجود دارد. "موزه داری رایانه ای: موزه ی تاریخ هیتلر"^{۴۹} نیز از جمله دیگر موزه های مجازی است.

کارکرد تاریخ سازی موزه های جنگ را به خوبی و به روشنی می توان در مورد کشورهای چون کانادا و استرالیا حس کرد. شاید اساساً هم نشینی دو واژه ی کانادا، استرالیا در کنار "جنگ" عجیب و غریب و نا آشنا به نظر آید؛ اما "موزه ی جنگ استرالیا"^{۵۰} و "موزه ی جنگ کانادا (موزه ی تاریخ نظامی ملی)"^{۵۱} اساساً برای ساختن تاریخ این دو کشور نوظهور است؛ به هر ترتیب، بخش بزرگ و عظیمی از تاریخ اساساً به جنگ ها و پیروزی ها و دلاوری ها و قهرمانان هر ملتی اختصاص دارد. در این ارتباط، می توان به "طرح یابود نیروهای سلطنتی استرالیا"^{۵۲} نیز اشاره کرد. درباره ی کانادایی هایی هم باز می توان به "موزه ی زیرزمینی جنگ"^{۵۳} اشاره کرد.^{۵۴}

در همسایگی کانادایی ها، ایالات متحده نیز، همان گونه که به نمونه هایی از آن اشاره شد، در موزه سازی جنگ و در نتیجه تاریخ سازی از طریق موزه های جنگ ید طولایی دارد. به عنوان نمونه ای دیگر، می توان به "موزه ی پادگان های قدیمی"^{۵۵} در شهر ترنتون ایالت نیوجرسی اشاره کرد که در سال ۱۹۹۸ در محل پادگانی که بزرگترین بنای ترنتون است، ایجاد شده

به کاوش‌های باستان‌شناختی در منطقه‌ی اطراف نیز زده است. ... موزه‌داران در موزه‌هایی که به مناسبتی نسبتاً کم اهمیت ایجاد شده‌اند و از آثار و اسناد تاریخی اندکی برخوردارند به پرورش برنامه‌های آموزشی - پژوهشی، ابتکاری و جذاب می‌پردازند تا این کمبودها جلوه نکنند و در عین حال با بزرگ‌نمایی، به رخداد تاریخی مربوطه ویژگی بین‌المللی و تاریخ‌ساز ببخشند. در واقع، چنین مردمانی نه در گذشته - با یاد آثار باقی‌مانده‌ی گذشته - بلکه در حال بازنمایی هنری نوین، در تاریخی نه چندان دور زندگی می‌کنند و چشم به فردایی دارند که دیروز و حتی امروز برایش تاریخی دور است. موفقیت آن‌ها تأثیرگذاری بر روحیه‌ی بازدیدکنندگان است که این کار را با ابزار و برنامه‌های امروزی اعمال می‌کنند نه با گنجینه‌های ارزشمند کهن.^{۵۶}

چنان‌که شرح آن رفت، نقش ترغیبی این موزه‌ی جنگ را بسیار قدرت‌مند می‌توان دید. یادمان‌های فراوانی را نیز که به عنوان "موزک" در ایالات متحده و کشورهای کم‌تاریخ مانند آن برپا و ساخته می‌شود، می‌تواند دلیل دیگری برای این موج بزرگ‌نمایی، قهرمان‌نمایی و تاریخ‌سازی از طریق موزه‌های جنگ دانست.^{۵۷}

به این ترتیب می‌توان با استناد به نمونه‌های یادشده، و نیز بسیاری از نمونه‌های دیگری که در این جا به دلیل پرهیز از گزارف‌گویی ارایه‌نشده، مشاهده کرد که موزه‌های جنگ تا چه حد می‌توانند در ایفای دو نقش مهم آگاهشی و ترغیبی مؤثر باشند. بنابراین، در نتیجه‌ی عملکرد این دو نقش، تاریخ یک ملت شکل می‌گیرد و از حالتی محو به شکلی برجسته نمایان می‌شود. از این گذشته، به‌ویژه در نتیجه‌ی نقش ترغیبی، روایتی از تاریخ و به‌ویژه تاریخ جنگ شکل می‌گیرد که خواست دست‌اندرکاران موزه‌های جنگ است.

یادداشت‌ها

1- Sara Mills, *Discourse* (London & New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 1997, 2004), p. 1.

ظاهراً این کتاب به فارسی برگردانده شده است اما من صرفاً به متن انگلیسی کتاب دسترسی داشتم.

2- Gunther Kress, "Discourse", in *The Routledge Companion to Semiotics and Linguistics*, ed. Paul Colbey (London & New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2001), p. 183.

۳- به‌ویژه

R. Fowler, B. Hodge, G. Kress & T. Trew, *Language and Contro* (London/ Boston/ Henley: Routledge & Kegan Paul, 1979).

۴- به‌ویژه رک:

Norman Fairclough, *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language* (London/ New York: Longman, 1995).

ظاهراً این کتاب به فارسی برگردانده شده است اما من صرفاً به متن انگلیسی آن دسترسی داشتم.

۵- به‌ویژه رک:

Roger Fowler, *Language in the News* (London: Routledge, 1991).

۶- این نوع معناشناسی گفتمانی را به تفصیل در رساله‌ی دکتری‌ام بررسی کرده‌ام: عوامل مؤثر بر تفسیر و فهم متن (تهران: دانشگاه علامه طباطبایی، ۱۳۸۱). همچنین در کتابی احتمالاً با نام هرمنوتیک: از معناشناسی گفتمانی تا تفسیر که مراحل پایانی تصحیح را می‌گذراند و توسط پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، انتشارات سوره‌ی مهر به چاپ خواهد رسید، به تفصیل به این رویکرد پرداخته‌ام. همچنین رک مقاله‌هایم با عنوان‌های: معنا، زبان و هرمنوتیک: تفسیرشناسی تفسیرهای قرآنی، زیباشناخت، ش ۱ (پاییز و زمستان ۱۳۷۸)، صص ۱۲۰-۱۰۳؛ عوامل مؤثر در تأویل متن، فارابی، س ۹، ش ۴، ش مسلسل ۳۶ (بهار ۱۳۷۹)، صص ۴۴-۳۰؛ فهم رباعیات خیام: خوانش شعر چگونه شکل می‌گیرد، زیباشناخت، ش ۳-۲ (۱۳۷۹)، صص ۱۲۴-۱۱۷؛ پویایی، تکثر و تفسیرپذیری معنایی را چگونه توجیه کنیم؟ جدایی دال از مدلول در نشانه، بیدار، ش ۵ (اسفند ۱۳۷۹)، صص ۴۹-۴۳؛ تأثیر ساخت متن بر تأویل، بیدار، ش ۵ (اسفند ۱۳۷۹)، صص ۳۴-۲۳؛ محور سوم متن و عوامل متنی مؤثر در تفسیرپذیری: نگاهی به کتاب گویر شریعتی، بیدار، ش ۷ (خرداد و تیر ۱۳۸۰)، صص ۵۸-۵۳؛ نیم‌نگاهی به ترجمه‌ی قرآن: عوامل تفاوت‌آفرین در ترجمه، بیدار، ش ۱۱ (دی)، صص ۲۶-۲۲؛ تفسیر معنویت در فیلم سینمایی: بررسی موردی انجیل متی از پی‌یر پائولو پازولینی، بیدار، ش ۱۳ (بهمن ۱۳۸۰)، صص ۳۲-۲۶؛ پیش‌فهم، بیدار، ش ۱۶ (فروردین ۱۳۸۲)، صص ۱۹-۸؛ متن مجازی چندرسانه‌ای: گفتمان پیوستاری هنرناهنر، زیباشناخت، ش ۸ (۱۳۸۲)، صص ۲۱۸-۱۹۹؛ و معناشناسی گفتمانی: نگاهی به فیلمک اروپا و ایتالیا". در فرزانه سجودی (گردآورنده)، مقالات اولین هم‌اندیشی نشانه‌شناسی

هنر (تهران: انتشارات فرهنگستان هنر، ۱۳۸۳)، صص ۹۵-۷۵.
- در نخستین مجموعه مقالات حلقه‌ی زبان‌شناختی پراگ که شامل نه مقاله بود، چند دیدگاه و نظریه مطرح شد که از جمله می‌توان به دیدگاه سوم در مورد کارکردها یا نقش‌های زبانی متفاوت که باعث تغییر در ساختار آوایی یا دستوری می‌شود، اشاره کرد. بر اساس این دیدگاه، نقش عقلانی یا فکری (intellectual) از نقش عاطفی (emotive) جدا شد. به عبارت دیگر، نقش فکری، اجتماعی و از این رو، ارتباطی است؛ اما نقش عاطفی، فردی و در نتیجه، شعری است:

Giulio C. Lepschy, *A Survey of Structural Linguistics* (London: Faber & Faber, 1970), p. 6.

- به نقل از جولینو لپسکی، منبع یادشده، ص ۵۷. بولر از این نقش با نام Ausdrucks- und Kundgabe یاد می‌کند.

- reit - به نقل از:

Michael Issacharoff, "Roman Jakobson", in http://www.press.jhu.edu/books/hopkins_guide_to_literary_theory.
- Lyons, John, *Semantics*, volume 2 (Cambridge: Cambridge University Press, 1977), p. 50.

- اصول زبان‌شناسی عمومی، ترجمه‌ی سید علاء‌الدین گوشه‌گیر (اهواز: انتشارات دانشگاه شهید چمران، ۱۳۷۸)، ص ۷.

- مبانی زبان‌شناسی و کاربرد آن در زبان فارسی (تهران: انتشارات نیلوفر، ۱۳۵۸، ج ۱۳۷۶: ۵)، صص ۳۸-۳۷.

- این تعبیری است که مارتی به کار برده و اصطلاح emotive را بر emotional ترجیح داده است:

A. Marty, *Untersuchungen Zur Grundlegung der allgermeinen Grammatik und Sprachphilosophie*, vol. 1 (Hallen, 1908).

- discours: به نقل از:

Michael Issacharoff, "Roman Jakobson", in http://www.press.jhu.edu/books/hopkins_guide_to_literary_theory.

- به نقل از لپسکی، ص ۵۷. بولر از این نقش با نام Appell یاد می‌کند.

- منبع یادشده، صص ۸-۷.

- منبع یادشده، ص ۳۷.

- به نقل از لپسکی، ص ۵۷. بولر از این نقش با نام Darstellung یاد می‌کند.

- منبع یادشده، ص ۷.

- به نقل از:

Currie, Mark, *Metafiction* (Essex: Longman Group, 1995);

و:

Hansen, Tina, "Intertextuality in the Scream Trilogy", in www.sprog.auc.dk/res/pub/Arbhaefter/Nr29/Kapitel-2.pdf.
- meta-fiction

- به نقل تینا هنسن، منبع یادشده و:

Eco, Umberto, "Innovation and Repetition:

Between Modern and Post-Modern Aesthetics", in Umberto Eco, ed. Capozzi Roco, Reading Umberto Eco: An Anthology (Advances in Semiotics) (Indiana University Press, 1997).

- او این نقش را از پرونیسلاو مالینوفسکی گرفته است:

B. Malinowski, "The Problem of Meaning in Primitive Languages", in C. K. Ogden and I. A. Richards, The Meaning of Meaning (New York, 1953), pp. 296-336.

- از زبان شناسی به ادبیات، جلد اول: نظم (تهران: نشر سرچشمه، ۱۳۷۳؛ و تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، سوره مهر، ۱۳۷۹، ۱۳۸۴)، ص ۳۴.

- منبع یادشده، صص ۳۸-۳۷.

- منبع یادشده، ص ۷.

- منبع یادشده، صص ۳۶-۳۷.

- Niels van Holst, Creators, Collectors, and Connoisseurs (New York, 1967), p. 208;

به نقل از:

Philip Fisher, Making Effacing Art: Modern American Art in a Culture of Museums (Cambridge, Mass./ London: Harvard University Press, 1991), p. 6.

- برای توضیح پیش تر، رک: فرهاد ساسانی، جنگ و صلح فرانسه: یادبود جنگ و بزرگداشت صلح، کمان، س ۴، ش ۸۰، صص ۸-۹.

- به نقل از فرهاد ساسانی، موزه سلطنتی جنگ: موزه ملی چندشعبه‌ی تاریخ جنگ و زندگی دوران جنگ انگلستان از سال ۱۹۱۴ به بعد، کمان، س ۴، ش ۹۰ (۱۷ اسفند ۱۳۷۸)، صص ۸-۹.

- رومن یا کوبسون، وجه غالب، ترجمه‌ی بهروز محمودی بختیاری، در فرزانه سجودی (گردآورنده)، ساخت‌گرایی، پس‌ساخت‌گرایی و مطالعات ادبی (تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، حوزه هنری، ۱۳۸۰)، ص ۱۰۸.

- فیلیپ فیشر، منبع یادشده، صص ۳-۴.

- André Marlaux, Voices of Silence, trans. Gilbert Stuart (Garden City, N. Y., 1953), pp. 13-14.

به نقل از: فیلیپ فیشر، منبع یادشده، ص ۱۱.

- در این باره، به ویژه رک منابع معرفی شده در یادداشت ۶.

- به نقل از فیلیپ فیشر، منبع یادشده، ص ۱۰.

- resocialization

- همان‌جا.

- به نقل همان‌جا.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه یادمانی سی صدونودم، کمان، س ۶، ش ۱۱۹ (۸ خرداد ۱۳۸۰)، ص ۱۱.

- همان‌جا.

- Muktijuddha Smirti Trust

- برای توضیح پیش تر، رک: فرهاد ساسانی، موزه آزادی یخش بنگلادش،

کمان، س ۵، ش ۱۰۷، صص ۸-۹.

- برای اطلاعات بیشتر، رک: فرهاد ساسانی، موزه مخابرات جنگ، کمان، س ۵، ش ۹۶ (۲۴ خرداد ۱۳۷۹)، صص ۸-۹.

- برای اطلاعات بیشتر، رک: فرهاد ساسانی، موزه هنری ناکس، کمان، س ۵، ش ۹۴ (۲۷ اردیبهشت ۱۳۷۹)، صص ۱۱-۱۰.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه رایانه‌ی خلبانان زن روسیه در جنگ میهن پرستانه‌ی بزرگ، کمان، س ۶، ش ۱۳۱ (۲۲ آبان ۱۳۷۸)، صص ۱۰-۸.

- به نقل از فرهاد ساسانی، موزه جنگ جهانی دوم الدرد، کمان، س ۶، ش ۱۲۰ (۲۲ خرداد ۱۳۸۰)، ص ۱۲.

- همان، ص ۱۳.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه رایانه‌ای بمب اتمی، کمان، س ۵، ش ۱۱۴ (۹ اسفند ۱۳۷۹)، ص ۱۰.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه داری رایانه‌ای: موزه تاریخ هیتلر، کمان، س ۴، ش ۸۳ (۹ آذر ۱۳۷۸)، ص ۷.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه جنگ استرالیا: یادمان‌های جنگ مردم را گرامی می‌دارند نه جنگ را، کمان، س ۶، ش ۱۱۷ (۱۱ اردیبهشت ۱۳۸۰)، صص ۱۳-۱۲.

- رک: فرهاد ساسانی، بالای سنگر: موزه داری جنگ از نوع کانادایی، کمان، س ۴، ش ۷۹ (۱۳ مهر ۱۳۷۸)، صص ۸-۹.

- رک: فرهاد ساسانی، طرح یادبود نیروهای سلطنتی استرالیا، کمان، س ۶، ش ۱۲۵ (۳۰ مرداد ۱۳۸۰)، صص ۸-۹.

- رک: فرهاد ساسانی، موزه زیرزمینی جنگ، کمان، س ۴، ش ۸۱ (۱۱ آبان ۱۳۷۸)، ص ۱۰.

- برای آگاهی از برخی موزه‌ها و یادمان‌های جنگ کانادا - چه متعارف چه مجازی - رک به نشانی اینترنتی زیر:

<http://www.vac-acc.gc.ca/remembers/sub.cfm?source=links#Museums>

- رک: فرهاد ساسانی، موزه یادمان‌های قدیمی، کمان، س ۵، ش ۹۱ (۱۶ فروردین ۱۳۷۹)، صص ۸-۹.

- همان، ص ۹.

- برای آگاهی از برخی از آن‌ها، رک: فرهاد ساسانی، یادمان‌هایی برای فراموش‌شدگان جنگ، کمان، س ۴، ش ۸۹ (۳ اسفند ۱۳۷۸)، صص ۷-۶.

- هم‌چنین رک: فرهاد ساسانی، موزه‌ای برای فراموش‌شدگان جنگ، کمان، س ۴، ش ۸۶ (۲۱ دی ۱۳۷۸)، صص ۱۵-۱۴. هم‌چنین برای آگاهی از

برخی دیگر از موزه‌های جنگ در کشورهایی چون ایالات متحده، استرالیا، کانادا، انگلستان و حتی مالزی و کویت، رک مقاله‌های نگارنده که در زیر به آن‌ها اشاره می‌شود: تلخ و شیرین جنگ چگونه زنده می‌ماند؟، کمان، س ۴، ش ۷۸ (۳۰ شهریور ۱۳۷۸)، صص ۱۱-۱۰؛ موزه‌ای برای جانیان بزرگ،

کمان، س ۴، ش ۸۵ (۷ دی ۱۳۷۸)، ص ۱۶؛ موزه‌ای برای انگلیس و بور، کمان، س ۴، ش ۸۷ (۳۵ بهمن ۱۳۷۸)، صص ۹-۸؛ موزه خلبانان،

کمان، س ۴، ش ۸۸ (۱۹ بهمن ۱۳۷۸)، صص ۹-۸؛ موزه‌ی سیار: موزه‌ی دریانوردی اری، کمان، س ۵، ش ۱۰۶ (۱۷ آبان ۱۳۷۹)، صص ۱۵-۱۴؛

موزه‌ی نیروی هوایی سلطنتی مالزی، کمان، س ۶، ش ۱۲۲ (۱۹ تیر ۱۳۸۰)، صص ۱۱-۱۰؛ موزه‌ی خلیج‌خوک‌ها، کمان، س ۶، ش ۱۲۳ (۲ مرداد ۱۳۸۰)، صص ۱۳-۱۲.