

آن‌ها از نحوه بازآفرینی میراث هنری در قالب‌های نوین را تقویت کند.

کلیدواژه‌ها: هنر قاجار، دیوارنگاره، خانه قریشی، طراحی اسباب‌بازی، هنر معاصر

طراحی و اجرای اسباب بازی کودکان متأثر از نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل بر اساس دلالت‌های معنایی

چکیده

دوره قاجار یکی از دوره‌های برجسته در تحول هنر و معماری ایران به شمار می‌آید که تجلی آن در دیوارنگاره‌های بناهای این دوره مشهود است. خانه قریشی آمل با تنوع نقوش و مضامین دیوارنگاره‌های خود، نمونه‌ای ارزشمند از این هنر به شمار می‌رود. این پژوهش با هدف بازطراحی و بهره‌برداری از نقوش دیوارنگاره‌های این خانه برای طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی کودکان انجام شده است. در این پژوهش، ویژگی‌های تصویری و معناشناختی نقوش منتخب مورد بررسی قرار گرفته و بر اساس این تحلیل‌ها، شخصیت‌هایی برای اسباب‌بازی طراحی شده‌اند که می‌توانند ضمن ارتقای تجربه بازی، ارتباط مؤثری با میراث هنری و فرهنگی ایران برقرار کنند. پرسش‌های اصلی پژوهش عبارتند از: (۱) اهمیت نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی چیست؟ (۲) چگونه طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگرفته از دوران قاجار می‌تواند به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری به کودکان کمک کند؟ روش پژوهش به صورت توصیفی-تحلیلی انجام شده و نقوش دیوارنگاره‌های منتخب خانه قریشی به‌طور هدفمند برای طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگزیده شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد که نقوش قاجاری با ساده‌سازی و بازآفرینی، می‌توانند در تقویت خلاقیت، آموزش مهارت‌های اجتماعی، و ترویج ارزش‌های فرهنگی و بومی در میان کودکان مؤثر باشند. بازطراحی و ساده‌سازی نقوش قاجاری در قالب شخصیت‌های اسباب‌بازی، نه تنها پلی میان گذشته و حال ایجاد می‌کند، بلکه به دلیل ارتباط با مفاهیم هنر معاصر، امکان بازتعریف این نقوش در چارچوب‌های جدید و مرتبط با دنیای امروز را فراهم می‌آورد. این نوع طراحی می‌تواند موجب پیوند عمیق‌تر کودکان با هنر معاصر شود و درک

ثمره رضائی

دانشجوی دکتری تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.
samareh.rezaei@gmail.com

عطیه یوزباشی

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران، نویسنده مسئول.
atiyehyoubashi@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۳-۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۹-۱۸

1-DOI: 10.22051/pgr.2024.47329.1267

مقدمه

رایانه ای طراحی می کنند بنابراین فرهنگ همراه با اسباب بازی از طریق این تولیدات به کودک القا می شود و در سبک زندگی او تأثیرگذار خواهد بود. به نظر می رسد اسباب بازی های موجود در جامعه ما انتظارات دینی، ملی، تاریخی و فرهنگی را برآورده ن ساخته اند. از سوی دیگر بی توجهی به طراحی و ساخت اصولی و صحیح اسباب بازی در کشور در شکل گیری خلأ فرهنگی و رواج اسباب بازی های غربی مؤثر بوده؛ بنابراین توجه بیش از پیش به حفظ، بررسی و آموزش مفاهیم تاریخی-هنری به کودکان از طریق اسباب بازی احساس می شود.

پیشینه پژوهش

با توجه به بررسی های انجام شده، تاکنون پژوهشی مستقل با عنوان مقاله حاضر صورت نگرفته است، با این حال پژوهش هایی به طور مستقیم یا غیرمستقیم با موضوع پژوهش در ارتباط هستند. فلاح نیا و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله ای با عنوان «آسیب شناسی و حفاظت خانه قریشی آمل» ضمن معرفی خانه قریشی به عنوان بازمانده ارزشمندی از معماری دوره قاجار، در جهت مستندنگاری به بازشناسی ارزش ها و ویژگی های فضایی و کالبدی این بنا اشاره کردند و با ارائه مستندات تاریخی برجسته حفظ و مرمت این بنا تأکید داشتند. این مقاله از حیث رویکرد و نوع نگرش به موضوع، با مقاله پیش رو تفاوت های بنیادین زیادی دارد. حجازی (۱۳۹۵) در جستاری با عنوان «بررسی فنون تزیینی خانه های قاجاری شهرستان آمل» به مطالعه تزیینات خانه قریشی به همراه چهار خانه شاخص دیگر در این شهر پرداخته است. نتایج این پژوهش بیانگر استفاده از مصالح بومی در این بناها و شناسایی کلی نقوش تزیینی معماری در خانه های مذکور است. این پژوهش از سطح توصیف فراتر نمی رود و ردپایی از تحلیل نقوش و رویکرد، جهت تجزیه و تحلیل نهایی در آن دیده نمی شود. شجاعی قادیکلایی (۱۳۹۱) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی عناصر گرافیکی نقوش خانه های قاجاری استان مازندران با تأکید بر نقش درخت» که با راهنمایی دکتر محمد خزایی در دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس به انجام رسیده است کلیه نقوش گیاهی درخت را در خانه های شاخص دوره قاجار در مازندران مورد بررسی قرار داده است. در این پژوهش عوامل مؤثر گرافیکی شامل تناسب، ریتم، رنگ، تقارن، فضای مثبت و منفی و ... بر اساس نقوش درخت در خانه های قاجاری مازندران مورد مطالعه قرار گرفته است. اگرچه خانه قریشی در این پژوهش جایگاه

معماری و تزیینات وابسته به آن، همواره بازتاب دهنده فرهنگ و هنر هر منطقه و هر عصر بوده و مطالعه نقوش بناهای معماری، شناسنامه ای از فرهنگ و هنر ایران به شمار می آید. یکی از چالش های اصلی در مطالعات مرتبط با هنر و معماری ایران، استفاده دقیق از اصطلاحاتی چون «تزیینات معماری» و «دیوارنگاری» است که گاهی به صورت نادرست جایگزین یکدیگر می شوند (علوی نژاد، ۱۳۸۹: ۵). در این پژوهش، نقوش دیوارنگاره های خانه قریشی آمل جهت تولید اسباب بازی برای کودکان مورد تحلیل قرار گرفته اند. این تحلیل با تأکید بر تمایز میان تزیینات معماری و دیوارنگاری انجام شده است، زیرا همان طور که علوی نژاد (۱۳۸۷) اشاره کرده است، دیوارنگاری علاوه بر جنبه های تزیینی، ارزش های معنایی و فرهنگی برجسته ای دارد. در نتیجه، این پژوهش تلاش دارد تا با بازتعریف مفاهیم، راهکاری نوآورانه برای بهره گیری از این نقوش در طراحی معاصر ارائه دهد. دوره قاجار به ویژه در زمینه هنر و معماری شاهد تحولات چشم گیری بوده است و این تغییرات به وضوح در تزیینات بناهای مسکونی آن دوره، از جمله خانه های تاریخی، قابل مشاهده است. خانه قریشی آمل به دلیل تنوع و غنای نقوش دیوارنگاره های خود، یکی از نمونه های برجسته هنر قاجاری محسوب می شود.

آمل، به واسطه نزدیکی به تهران و نقش مهم آن در دوران قاجار، تحت تأثیر مستقیم این تحولات قرار گرفته و این تأثیرات به خوبی در تزیینات داخلی خانه های تاریخی شهر نمایان است. در این پژوهش، تلاش شده است تا با بهره گیری از نقوش دیوارنگاره های خانه قریشی، شخصیت های اسباب بازی برای کودکان طراحی شود که این نقوش را با دنیای معاصر پیوند دهد. هدف از این پژوهش، طراحی شخصیت های اسباب بازی است که از نقوش تاریخی الهام گرفته و به کودکان کمک می کند تا از طریق بازی، با ارزش های فرهنگی و هنری ایران آشنا شوند. این پژوهش با بررسی نقوش منتخب دیوارنگاره های خانه قریشی آمل، به دنبال ارائه راهکارهایی برای بهره برداری از این نقوش در طراحی شخصیت های اسباب بازی است که علاوه بر جذابیت بصری، انتقال دهنده میراث فرهنگی ایران به نسل های آینده باشند. اسباب بازی بخشی از فرهنگ تربیتی محسوب می شود. امروزه در اکثر کشورهای پیشرفته، سازندگان اسباب بازی، بخش عظیمی از ساخته های خود را منطبق بر فیلم ها یا بازی های

خاصی دارد باری تنها به نقش درخت در آن اکتفا شده است و تحلیلی درخصوص سایر نقوش این بنا صورت نگرفته است و از این حیث با پژوهش حاضر متفاوت است.

علوی‌نژاد (۱۳۸۷) در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه تطبیقی در کاربرد دو اصطلاح تزئینات معماری و دیوارنگاری» نشان می‌دهد که این دو اصطلاح در منابع هنر اسلامی گاهی به صورت نادرست به جای یکدیگر به کار می‌روند. او تأکید می‌کند که دیوارنگاری به دلیل ویژگی‌های بصری و معنا ساز خود، جایگاهی فراتر از تزئینات صرف دارد. در این پژوهش نیز، همراستا با دیدگاه علوی‌نژاد، نقوش خانه قریشی آمل به عنوان مصادیقی از هنر دیوارنگاری تحلیل می‌شوند.

در راستای طراحی اسباب بازی با الهام از نقوش برای کودکان، پژوهش‌هایی صورت گرفته است که منتخبی از آن‌ها به شرح زیر می‌باشد: چیره دست و حجتی امامی (۱۴۰۱) در مقاله‌ای با عنوان «بازی سازی در طراحی اسباب بازی با الهام از روند تولید فرش» ضمن بکارگیری رویکردی کیفی-روانشناسانه به منظور بررسی میزان علاقه کودکان دختر و پسر به طراحی فرش دست بافت به این نتیجه دست یافتند که اسباب بازی تأثیر مستقیمی بر آینده شغلی کودکان دارد و شاید بتواند تأثیری مثبت بر روی ضمیر ناخودآگاه کودکان گذاشته، و در آینده چه به صورت حرفه ای و چه هنری به شغل‌های مرتبط با فرش بپردازند. تحقیقات جلالی و حکیم (۱۴۰۰) با عنوان «اسطوره و افسانه: کاربردی بینامتنی در بازی‌ها و اسباب بازی‌ها» از حیث توجه به نقوش اسطوره‌ای قابل توجه است. پژوهشگران ضمن تشریح، ساز و کار بینامتنیت و کاربردسازی آن در افسانه‌ها و اسطوره به خوانشی متفاوت از این موضوع پرداختند. نتایج این پژوهش به کشف روابط بینامتنی بازی و اسباب بازی‌ها، اسطوره‌ها و افسانه‌های هر سرزمینی به عنوان راهکاری برای تولید بازی متناسب با زمینه ادبی و انتقال آن به مخاطب در نظر گرفته شده است که می‌تواند ژانر جدید و ویژه‌ای ایجاد کند. مقالات فوق از حیث رویکرد و نمونه مورد مطالعه تفاوت زیادی با پژوهش حاضر دارد. همچنین شیردل (۱۳۹۳) در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «طراحی اسباب‌بازی در راستای فرهنگ یاریگری در کودکان» که با راهنمایی دکتر شادمهری در دانشگاه هنر برگزار شد ضمن معرفی اسباب‌بازی به عنوان کالایی فرهنگی، به بررسی نقش مهم آن بر فرهنگ پذیری کودکان و انتقال پیام فرهنگی میان

کودکان جامعه اشاره کرد. نتایج این پژوهش نشان داد که عواملی مانند همبستگی، آشنایی با فرهنگ زمانه خود، نشاط، کار گروهی و همدلی اجتماعی از تأثیرات انتخاب طراحی درست اسباب بازی میان کودکان است. آذربویه دینکی و قاضی زاده (۱۳۹۲) در پژوهشی با عنوان «مطالعه نقش تصویرسازی در بسته بندی اسباب بازی کودکان» در پی اشاره به ویژگی‌های بصری تصویرسازی از طراحی تا تولید از زاویه دید یک تصویرساز، ضمن برشمردن مهم ترین ویژگی‌های تصویرسازی اسباب‌بازی و جذابیت آن برای کودکان به چالش‌های موجود در این عرصه نیز پرداختند. نتایج پژوهش بیانگر تأثیر زیاد موضوع تصویرسازی خصوصاً موضوعات برگرفته از تخیل، همراه با رنگ مناسب و طراحی زیبا بر جذب شدن کودکان به سمت انتخاب و خرید اسباب‌بازی است. مقاله حاضر به شکل ویژه و جامع بر استفاده از نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی شخصیت‌های اسباب بازی برای کودکان متمرکز است. با توجه به مطالعات پیشین، این مقاله با ارائه نگاهی نوین به طراحی شخصیت‌ها بر اساس نقوش تاریخی، هنری و فرهنگی دوره قاجار، به عنوان دستاوردی جدید در پیوند بین میراث فرهنگی و طراحی معاصر اسباب بازی شناخته می‌شود.

روش پژوهش

جستار حاضر از منظر هدف، کاربردی-توسعه‌ای است و روش پژوهش مبتنی بر روش توصیفی-تحلیلی می‌باشد. شیوه جمع‌آوری اطلاعات ترکیبی از روش کتابخانه‌ای و میدانی است و مهم‌ترین ابزار گردآوری داده‌ها شامل مشاهده، دوربین عکاسی و نرم‌افزار ایلاستریتور^۱ جهت رسم و کتورهای نقوش و خطی کردن آن و نرم‌افزار کورل^۲ به منظور سه بعدی شدن نقوش می‌باشد. جامعه پژوهش، نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل است و روش نمونه‌گیری به شکل غیرتصادفی (انتخابی) بر مبنای نقوش موجود با حجم نمونه، چهار نقش کلی در دوازده نقش جزئی است. خانه قریشی آمل دارای نقوش گوناگونی در طبقه‌بندی‌های انسانی، حیوانی، گیاهی، شکار و نمادین است که از هر طبقه‌بندی یک نقش برای طراحی اسباب بازی انتخاب شده است. در کنار اسباب‌بازی‌ها، کارتهایی طراحی شده‌اند که هر یک بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش شکل گرفته‌اند. انتخاب شخصیت‌ها برای ساخت اسباب‌بازی در هر دسته‌بندی به صورت هدفمند انجام شده و امکان گسترش به سایر دسته‌بندی‌ها نیز وجود دارد. در طراحی کارتها از ابعاد و فونت و رنگ مناسب کودکان استفاده شده

گچ‌بری و اُرسی در طبقه همکف از بین رفت، لذا طبقه همکف در حال حاضر عاری از هرگونه نقش است (تصویر ۳ و ۴). پس از ورود به حیاط، کلیه تزیینات خارجی که در نمای جنوبی بنا واقع شده است، قابل مشاهده است. خانه قریشی در ضلع غربی و شرقی و شمالی دارای همسایگی با خانه‌های مسکونی و در ضلع جنوبی در مجاورت کوچه بن بست قرار دارد.

شرح عناصر فضایی تشکیل‌دهنده هر یک از طبقات با تکیه بر صحبت‌های خانواده قریشی بدین شکل است: طبقه همکف شامل: پله (راه ارتباطی حیاط به خانه)، دالان (ایوان ورودی یا سکو)، دستی خنه (نشیمن‌خانه)، اتاق مخصوص نشیمن (جهت پذیرایی از مهمان‌های صمیمی) و آسِنَخ خنه^۴ (صندوق‌خانه که در بازسازی به آشپزخانه تبدیل شد)؛ طبقه اول شامل: پله (راه ارتباطی طبقه همکف به طبقه اول)، راهرو، ارسی، غرفه (مجرد خنه) و بال جا (اتاق مهمان‌های رسمی).

در حال حاضر این بنا دارای دیوارنگاره با روش آهک‌بری^۵، تزیینات معماری شامل پنجره‌های مشبک، گره‌چینی چوبی و سقف سفالینه^۶ در نما است و همچنین پنجره‌های ارسی به عنوان تنها تزیینات باقی‌مانده داخلی در قسمت داخلی طبقه اول بنا واقع شده‌اند (تصویر ۲).

دیوارنگاره‌های این بنا با مضامین انسانی، حیوانی، گیاهی، شکار و نمادین در نمای جنوبی خانه قابل مشاهده می‌باشد (جدول ۱ و نمودار ۱). دیوارنگاره‌ها با تکنیک آهک‌بری در خانه قریشی شامل نمای ضلع جنوبی خانه، نمای نقش درخت سرو با طرح اسلیمی و حیوانی و پرنده، نمای نقش پرنده‌ای شبیه طاووس بر روی درخت سرو، نقش اسلیمی در داخل کادر درخت سرو به صورت گل‌های گوشواره‌دار به رنگ‌های آبی و قرمز، نقش شانه به سر داخل کادر درخت سرو، نقش اژدها در دو طرف کادر، حیوانی شبیه خرگوش در قسمت پایین، نقش شیر در حال شکار گوزن و شکارچی که به سوی آن‌ها شلیک کرده است. در ضلع جنوبی در داخل کادر درخت سرو با طرح‌های متنوع اجرا گردیده است. همان‌طور که علوی‌نژاد (۱۳۸۷) اشاره می‌کند، یکی از ویژگی‌های اصلی دیوارنگاری، فراتر رفتن از جنبه‌های تزیینی و تمرکز بر پیام‌رسانی فرهنگی و اجتماعی است. هدف این نوع تحلیل ارتقا نقوش از سطح تزیینات صرف به سطحی مفهومی و ارتباطی است.

برای هر نقش، سه ویژگی برشمرده شده است که با طیف رنگی یکسان قابل مشاهده است. این بازی به طور کلی برای کودکان ۶-۱۰ سال طراحی شده است و امکان بازی برای ۲ تا ۵ نفر را دارا است.

هنر دیوارنگاری دوره قاجار

دیوارنگاری اصطلاحاتی رایج در تاریخ هنر است که با هدف آراستن فضا و تزیین بنا با استفاده از مواد و مصالح متفاوتی مانند آهک ماسه، گچ، رنگ و... به وسیله روش‌های گوناگون جهت زیباسازی، بیان احساسات و بیان عقاید توسط هنرمند اجرا می‌شود (علوی نژاد، ۱۳۸۷: ۲۱). دیوار نگاری در ایران نیز از پیشینه‌ای طولانی برخوردار است که در بناهای دوران قاجار به اوج خود رسید.

این هنر که از دوران صفویه آغاز شده بود؛ مردم عادی را با سلیقه‌های متفاوت و ذوق خاص خودشان وارد صحنه هنر کرد تا جایی که علاوه بر کاخ‌های اشرافی در بناهای مسکونی مردم عادی نیز نمایان شد و حکایت از گونه جدیدی از تزیینات دیواری را داد که از آنها می‌توان به عنوان سندی در راستای مطالعه وضعیت جامعه آن دوران استفاده کرد (شهرکی مقدم و سهیلی، ۱۴۰۲: ۵). دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل، نه تنها جنبه تزیینی دارند، بلکه بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی دوران قاجار هستند. مطابق با دیدگاه علوی‌نژاد (۱۳۸۷)، این نقوش را باید در زمره دیوارنگاری‌ها قرار داد، زیرا آن‌ها فراتر از عناصر آرایشی صرف بوده و معنای خاصی را منتقل می‌کنند. نقوش مورد استفاده در این دیوارنگاره‌ها نمادی از جاودانگی و پیوند میان جهان مادی و معنوی هستند که با ساده‌سازی و بازآفرینی می‌تواند در طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی معاصر نیز به کار رود.

مبانی نظری

خانه قریشی آمل

خانه قریشی آمل در بافت قدیمی شهر آمل و در محله نیاکی قرار دارد. این بنا با پلان مستطیل در راستای شرق به غرب در دو طبقه ساخته شده است و در سال ۱۳۸۵ در فهرست آثار ملی کشور به ثبت رسیده است. کاربری این بنا مسکونی بوده و طبق مصاحبه با خانواده قریشی، این بنا در دوره ناصرالدین شاه ۱۲۶۶-۱۳۱۴ هـ.ش ساخته و در اواخر دهه ۶۰ بازسازی شده است (فلاح‌نیا و همکاران، ۱۳۹۹: ۴). (تصویر ۱). پس از بازسازی، کلیه تزیینات آینه‌کاری،



تصویر ۲. تزیینات ارسی، طبقه اول خانه قریشی، آمل (مأخذ: نگارندگان: ۱۴۰۲).



تصویر ۱. دیوارنگاره‌ها نمای خارجی، خانه قریشی، آمل (مأخذ: نگارندگان: ۱۴۰۲).

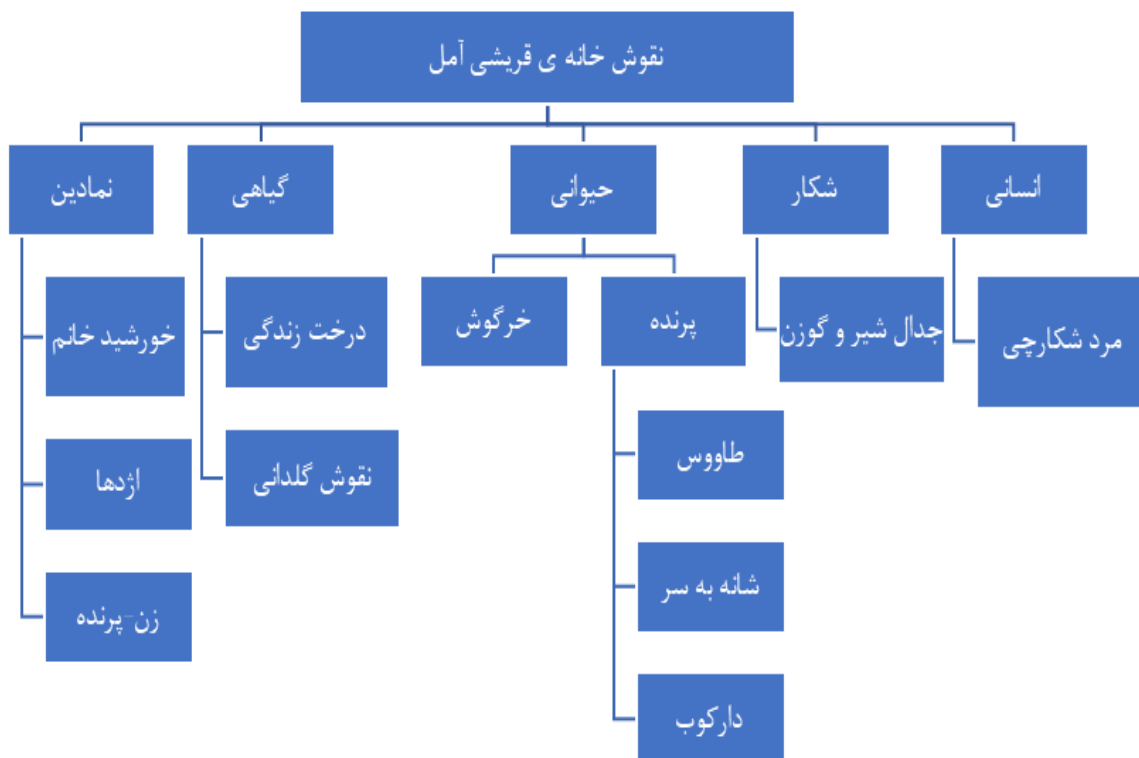


تصویر ۴. نمای داخلی طبقه همکف خانه قریشی، آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

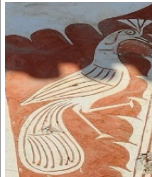
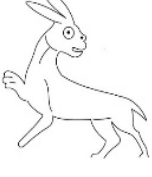


تصویر ۳. نمای داخلی طبقه همکف خانه قریشی، آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

نمودار ۱. مضامین دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل، (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).



جدول ۱. تقسیم‌بندی تصویری مضامین دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل. (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

مضامین	نقش	اجرا خطی	نقش	اجرا خطی
حیوانی	طاووس (نر)		طاووس (ماده)	
	خرگوش		خرگوش	
	دارکوب		شانه به سر	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
تصویر حیوان در طبیعت	طاووس (نر)		طاووس (ماده)	
	شانه به سر		دارکوب	
	خرگوش		خرگوش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
نمادین	طاووس (نر)		خورشید خانم	
	اژدها		اژدها	
	نقش		نقش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
گیاهی	گلدانی		درخت زندگی	
	نقش		نقش	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
	نقش		نقش	
انسانی	مرد شکارچی		مرد شکارچی	
	اجرا خطی		اجرا خطی	
شکار	جدال شیر و گوزن		جدال شیر و گوزن	
	اجرا خطی		اجرا خطی	

مسیر تولید اسباب‌بازی در خانه قریشی آمل

نقوش ساده‌سازی شده به صورت وکتورهای خطی کشیده شد.

سپس با استفاده از نرم‌افزار کورل، وکتورهای خطی، سه بعدی شد و در مرحله آخر تمامی نقوش سه بعدی توسط دستگاه پرینتر سه بعدی به مرحله تولید رسید (تصویر ۵ و جدول ۲). جنس اسباب‌بازی تولید شده توسط دستگاه پرینتر سه بعدی، نوعی پلاستیک فشرده به نام افدی‌ام است و برای رنگ آمیزی از رنگ اکرولیک استفاده شده است.

در طراحی اسباب‌بازی برای کودکان تلاش شده تا علاوه بر جنبه خلاقیت و زیبایی، مسأله هم‌راستایی با فرهنگ بومی و ایرانی لحاظ شود و استفاده از آن در تولید انبوه در سطح جامعه به منظور احیای هنر بومی و شناساندن آن به جوامع گوناگون مطلوب و پسندیده تلقی شود.

علاوه بر این، تعدادی کارت هم راستا با دلالت های معنایی نقوش انتخاب شده برای اسباب بازی طراحی شد تا امکان بازی گروهی و در عین حال آموزش مفاهیم نیز برایشان میسر شود.

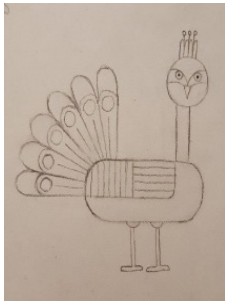
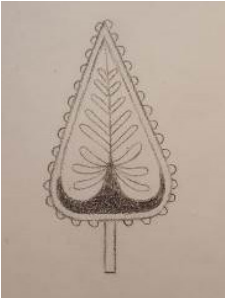
نقوش به کار رفته در تزئینات معماری خانه‌های تاریخی تنها برای تزئین بنا به کار گرفته نمی‌شد بلکه همواره بر مبنای مفاهیم ویژه تری ترسیم می‌شد. هنرمندان بومی با الهام از فرم‌های طبیعی برای تزئین بنا به دنبال ایجاد پیوندی عمیق میان جهان مادی و معنوی بودند (شیخی و عباسی شوکت آباد، ۱۴۰۱: ۸۹). از سویی دیگر نمای خارجی و سردر ورودی به عنوان اولین و مهم‌ترین شاخصه در معرفی بنا است که به وسیله انواع نقوش و مصالح به مفهوم نوعی دعوت و استقبال افراد به درون منزل دلالت دارد.

خانه قریشی آمل به عنوان میراثی بازمانده از دوره قاجار دارای نقوش متنوعی در دسته‌بندی‌های انسانی، شکار، حیوانی، گیاهی و نمادین است که از هر دسته‌بندی یک نقش برای طراحی اسباب‌بازی انتخاب شده است پس از بررسی هر نقش در دسته‌بندی مختلف ابتدا نقوش تا حد امکان ساده‌سازی شد و در راستای گروه سنی کودکان بازطراحی شد و اتودهای اولیه بر روی کاغذ ترسیم شد. در مرحله بعد با استفاده از نرم‌افزار ایلاستریتر،



تصویر ۵. اسباب‌بازی‌های ساخته شده بر اساس نقوش خانه قریشی آمل (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

جدول ۲. مشخصات نقوش خانه قریشی آمل در طراحی اسباب بازی (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۲).

نوع نقش	نقش در دیوارنگاره	اتود دستی اولیه و ساده سازی شده برای کودکان	اجراء گرافیکی	دلالت های معنایی
طاووس				بی مرگی، بهشت برین، حاصلخیزی زمین
خورشید خانم				باروری، پاکی و لطافت
درخت سرو				بهشت (درخت طوبی) و القاء حس حیات و آزادی
مرد شکارچی				بازتاب زندگی روزانه (کار و فعالیت)
جدال شیر و گوزن				حفظ بقا، قدرت طلبی، پیروزی

اصول طراحی اسباب بازی

طراحی اسباب‌بازی‌ها نیازمند رعایت اصول مشخصی است تا نه تنها جنبه سرگرم‌کنندگی آن‌ها حفظ شود، بلکه در کنار آن، مهارت‌های آموزشی و تربیتی کودکان نیز تقویت گردد. این اصول به خلق اسباب‌بازی‌هایی کمک می‌کنند که به‌طور همزمان نیازهای فرهنگی، اجتماعی و آموزشی را پاسخ دهند.

۱- سرگرمی

نیاز به بازی میلی بنیادین در انسان‌ها است. بازی فعالیتی است که طی آن کودک و حتی افراد بزرگسال اوقات خود را به نحوی لذت بخش سپری می‌کنند. است (فلسفی‌زاده و محمدزاده، ۱۳۹۴: ۱۰۴). کودکان در حین بازی، بسیاری از مهارت‌های ضروری برای زندگی آینده را یاد می‌گیرند. اسباب‌بازی کودکان از گذشته تا به امروز، به لحاظ ساختاری و فرمی، در انطباق کامل با ساختار جامعه و تحت تأثیر غیرقابل انکار با فرهنگ و آداب و رسوم زمان بوده است. با گذشت زمان و پیشرفت‌های بشر، اسباب‌بازی، جایگاهی ویژه برای سرگرم کردن افراد بزرگ و کوچک پیدا کرده است. از سویی دیگر، خلق سناریوی بازی برای کودکان اهمیت بسیار زیادی دارد زیرا این سناریوها به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که تجربه‌های آموزشی، تربیتی و توسعه‌ای را برای کودکان فراهم کنند. بیشتر اسباب بازی‌های امروزی به دلیل تمرکز بر جنبه تجاری، گاه‌اوقات نیاز اصلی کودک را نادیده می‌گیرند و در مواردی باعث تعریف نیاز جدید نیز می‌شوند. این مسأله در تغییر فرهنگ و سبک زندگی کودک بسیار مؤثر است. به دلیل وارداتی بودن بیشتر اسباب‌بازی‌ها در کشور ما و تقلید کورکورانه از مدل‌های تجاری موجود در سایر کشورها و استفاده ناآگاهانه کودک از این اسباب‌بازی‌ها موجب می‌شود که کودکان بر خلاف اهداف تربیتی جامعه ایرانی-اسلامی پرورش یابند.

۲- آموزشی

در طول تاریخ، اسباب‌بازی‌ها، بیش‌ترین تأثیر را در حیطه آموزش اجتماعی بر روی کودکان گذاشته‌اند. تحقیقات حاکی از این است که فاکتورهایی مانند افزایش رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی، پرورش قوه تخیل، افزایش انگیزه همکاری و مشارکت از جمله این تأثیرات می‌باشد (الله‌دادی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۴۰). بازی‌ها ممکن است آموزشی، نمادین، نمایشی، یا ترکیبی از دو یا چند مشخصه باشند.

بعضی از بازی‌ها بدون نیاز به وسیله‌ای خاص و بعضی‌ها نیاز به ابزار و وسایلی دارند که اسباب‌بازی نامیده می‌شوند. فرهنگ رفتاری بازسازی در میان عامه مردم از دیرباز رایج بود. به نظر می‌رسد اولین بازی آموزشی-سرگرمی برای آموزش و تغییر رفتار را می‌توان در داستان‌های عامیانه ایرانی یافت. داستان حسن کچل که پسری تن‌پرور بود و مادرش برای تشویق به بیرون آوردنش از خانه با قراردادن سیب‌هایی به ردیف، او را ترغیب می‌کرد تا از حالت سکون خارج و برای به دست آوردن میوه تلاش کند. (نقاش چیره‌دست و حجتی امامی، ۱۴۰۱: ۷۲). به طور کلی بازسازی با هدف نوآوری در زمینه‌های گوناگون و آموزش مفاهیمی جدید برای تغییر سبک زندگی و تولید یک محصول جدید طرفداران زیادی دارد. (Chou, 2015: 55).

بر اساس این اصول طراحی، نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی با در نظر گرفتن جنبه‌های سرگرمی و آموزشی بازطراحی شده‌اند. این نقوش، نه تنها از ارزش‌های فرهنگی و تاریخی ایران الهام گرفته‌اند، بلکه در قالب اسباب‌بازی‌های معاصر، به گونه‌ای طراحی شده‌اند که ضمن سرگرم کردن کودکان، زمینه‌های آموزشی و توسعه‌ای را نیز فراهم کنند. به این ترتیب، این اسباب‌بازی‌ها با بهره‌گیری از فرهنگ بومی و تلفیق آن با رویکردهای نوین آموزشی، پیوندی مؤثر بین هنرهای سنتی و نیازهای آموزشی کودکان ایجاد می‌کنند. علاوه بر این، شناخت فرهنگ بومی و ریشه‌های تاریخی یک ملت و احیای آن از عوامل مهم و تأثیرگذار در آینده فرهنگی و اجتماعی کشور است. بنابراین احیاء هنرهای بومی موضوع مهم و کاربردی جهت حفظ فرهنگ غنی ایرانی است. از آنجا که تزیینات معماری از مهم‌ترین عناصر فرهنگی-هنری ایران است، در راستای حفاظت از این نقوش و میراث بومی الگوهایی جهت طراحی اسباب بازی و سپس سناریوی بازی خلق شد تا این تزیینات ارزنده مهجور نباشند و به دست فراموشی سپرده نشوند.

۳- سناریوی بازی

سناریوهای بازی به عنوان ابزاری مؤثر در تقویت مهارت‌های شناختی و اجتماعی کودکان شناخته شده‌اند. سناریوهای هدفمند می‌توانند به توسعه تخیل، خلاقیت و یادگیری غیرمستقیم کمک کنند و کودکان را با مفاهیم فرهنگی و آموزشی آشنا سازند (Pellegriani, 2020). طراحی سناریوهای جذاب و معنادار، به کودکان اجازه می‌دهد تا با محتواهای آموزشی

۲- تقسیم کارت‌ها بین کودکان

راوی برای هر شخصیت، کارت‌هایی طراحی کرده است که حاوی ویژگی‌های نمادین آن شخصیت است. این کارت‌ها بین کودکان پخش می‌شود، یا به صورت مشترک در مقابل آن‌ها قرار می‌گیرد تا در طول بازی از آن‌ها استفاده شود.

۳- شروع بازی - خواندن ویژگی‌ها

راوی یکی از کارت‌های شخصیت‌ها را برداشته و یکی از ویژگی‌های نمادین آن شخصیت را با صدای بلند می‌خواند. این ویژگی‌ها به دلالت‌های معنایی مرتبط با نقوش دیوارنگاره‌های قاجاری اشاره دارد.

۴- تشخیص شخصیت

کودکان باید تلاش کنند تا با توجه به ویژگی خوانده‌شده، شخصیت مرتبط با آن را شناسایی کنند. کودکی که به درستی شخصیت را تشخیص دهد، باید اسم آن شخصیت یا ویژگی خاص او را اعلام کند.

۵- اختصاص شخصیت و کارت‌ها

کودکی که شخصیت درست را شناسایی کرده، اسباب‌بازی آن شخصیت به او داده می‌شود و کارت ویژگی‌های شخصیت نیز در کنار او قرار می‌گیرد.

۶- ادامه بازی با شخصیت‌های دیگر

بازی با خواندن ویژگی‌های جدید و شناسایی شخصیت‌های دیگر ادامه می‌یابد. هر بار که راوی ویژگی جدیدی را می‌خواند، کودکان باید تلاش کنند شخصیت مرتبط را سریع‌تر از دیگران شناسایی کنند.

۷- پایان بازی و اعلام برنده

بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که همه شخصیت‌ها بین کودکان تقسیم شده باشند. در نهایت، کودکی که بیشترین تعداد شخصیت‌های اسباب‌بازی و کارت‌های مرتبط با آن‌ها را جمع‌آوری کرده، به‌عنوان برنده اعلام می‌شود.

۸- تبادل نظر و یادگیری بیشتر

پس از پایان بازی، راوی می‌تواند در مورد نمادها و ویژگی‌های هر شخصیت توضیحات بیشتری بدهد و از کودکان بخواهد درباره آن‌ها صحبت کنند تا مفاهیم فرهنگی و هنری بهتر در ذهنشان تثبیت شود.

به شیوه‌ای سرگرم‌کننده و تعاملی آشنا شوند (Goswa-mi, 5:2015).

بازی طراحی شده متأثر از نقوش خانه قریشی آمل، نه تنها به کودکان امکان می‌دهد تا با تاریخ هنر و معماری اصیل ایرانی آشنا شوند بلکه اجازه می‌دهد تا در یک محیط سرگرم‌کننده اطلاعاتی در خصوص هنر، تاریخ و فرهنگ کشور به دست آورند. لازم به ذکر است این بازی قابلیت اجرا با اندکی تغییر را در سایر خانه‌های تاریخی با این مضمون دارد. همچنین شخصیت‌های طراحی شده در قالب اسباب بازی، قابلیت بازی به صورت مستقل توسط کودکان را دارد. در کنار اسباب‌بازی‌ها، کارت‌هایی طراحی شده‌اند که هر یک بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش شکل گرفته‌اند. این کارت‌ها با سناریوی بازی چندنفره سازگار بوده و تجربه‌ای تعاملی و گروهی برای کودکان فراهم می‌کنند. انتخاب شخصیت‌ها برای ساخت اسباب‌بازی در هر دسته‌بندی به صورت هدفمند انجام شده و امکان گسترش به سایر دسته‌بندی‌ها نیز وجود دارد.

هدف آموزشی بازی: آشنایی با میراث فرهنگی و هنری ایران، تقویت مهارت‌های شناختی و تخیلی، آموزش ارزش‌های فرهنگی و یادگیری غیرمستقیم مفاهیم آموزشی است.

عده بازیکنان: قابلیت اجرا به صورت منفرد و ۲-۵ نفر

الزامات: هدایت‌کننده (راوی)، اسباب‌بازی‌های ساخته شده متأثر از نقوش، کارت‌هایی که ویژگی هر نقش روی آن نوشته شده است. کارت‌ها در ابعاد ۹*۹ طراحی شده که مناسب کودکان است و همچنین از فونت مناسب کودک در نوشتار کارت استفاده شده است (تصویر ۶). برای هر نقش، سه ویژگی برشمرده شده است که با طیف رنگی یکسان قابل مشاهده است. و برای بازی از هر نقش تعداد سه اسباب بازی لازم است. این بازی به طور کلی برای کودکان ۶-۱۰ سال طراحی شده است و امکان بازی برای ۲ تا ۵ نفر را دارا است.

چگونگی اجرای بازی

۱- معرفی بازی و شخصیت‌ها

راوی ابتدا کودکان را با بازی آشنا می‌کند و شخصیت‌های مختلفی که به‌عنوان اسباب‌بازی طراحی شده‌اند را معرفی می‌کند. این شخصیت‌ها بر اساس نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل انتخاب شده‌اند و هر کدام ویژگی‌های نمادین خاصی دارند.

تصویر ۶. کارت‌های طراحی شده بر اساس دلالت‌های معنایی نقوش خانه قریشی آمل (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳).



نتیجه‌گیری

نقوش تزئینی در هنر ایران، به‌ویژه در دوره قاجار، به‌عنوان حاملان فرهنگی و هنری، همواره رازهایی فراتر از معانی ظاهری خود را در بر دارند. خانه‌های قاجاری استان مازندران، به‌ویژه شهر آمل، با مجموعه‌ای متنوع از نقوش، نمایانگر هنر و فرهنگ غنی ایران هستند. این پژوهش نشان داد که نقوش خانه قریشی آمل فراتر از تزئینات معماری بوده و به‌عنوان مصادیقی از دیوارنگاری قابل تحلیل هستند. با بهره‌گیری از این نقوش در طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی، می‌توان پل ارتباطی مؤثری میان هنر سنتی و نیازهای معاصر ایجاد کرد. استفاده از دیدگاه علوی‌نژاد (۱۳۸۷) در تفکیک مفاهیم، به انسجام علمی پژوهش کمک کرده و بر ارزش کاربردی این تحقیق تأکید دارد. نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل با مضامین مختلف و به‌کارگیری درست عناصر تزئینی، نمونه‌ای برجسته از نظم و زیبایی در هنر ایرانی محسوب می‌شوند. پاسخ به سؤالات پژوهش به شرح زیر است:

اهمیت نقوش دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی: استفاده از نقوش خانه قریشی آمل در طراحی اسباب‌بازی، علاوه بر حفظ و ترویج هنر بومی، به استمرار فرهنگ ایرانی کمک می‌کند. این طراحی‌ها نه تنها خلاقیت و زیبایی را مدنظر قرار می‌دهند، بلکه با بازطراحی ساده‌شده، زمینه‌ساز انتقال فرهنگ و هنر ایران به نسل‌های آینده می‌شوند. استفاده از نرم‌افزارها

و تکنولوژی‌های نوین مانند پرینتر سه‌بعدی برای تبدیل این نقوش به اسباب‌بازی، باعث حفظ و گسترش هنر بومی در قالبی معاصر شده است. طراحی سناریوی بازی نیز به دلایل ترویج خلاقیت، آموزش اجتماعی و تقویت ارزش‌های میزاث فرهنگی، نقشی مؤثر در بهبود تجربه یادگیری و تفریحی کودکان ایفا می‌کند.

کمک به طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری:

طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی برگرفته از دیوارنگاره‌های خانه قریشی آمل می‌تواند به چندین روش به انتقال ارزش‌های فرهنگی و هنری به کودکان کمک کند:

- ایجاد ارتباط با گذشته: شخصیت‌های اسباب‌بازی که بر اساس نقوش و مفاهیم هنری-تاریخی دوران قاجار طراحی شده‌اند، کودکان را با تاریخ و هنر سنتی ایران آشنا می‌کنند. این اسباب‌بازی‌ها به آن‌ها امکان می‌دهند تا از طریق بازی، با فرهنگ بصری و میراث غنی تاریخی کشور خود ارتباط برقرار کنند.

- تقویت حس هویت فرهنگی: طراحی اسباب‌بازی‌هایی که از میراث فرهنگی ایران الهام گرفته‌اند، می‌تواند به تقویت حس هویت و افتخار به گذشته و فرهنگ کشور در کودکان کمک کند. این اسباب‌بازی‌ها به کودکان می‌آموزند که هنر و تاریخ ایران بخشی از هویت ملی آن‌هاست.

-افزایش درک هنری: نقوش و الگوهای سنتی دوران قاجار، دارای پیچیدگی‌های زیبایی‌شناختی خاصی هستند. ساده‌سازی این نقوش برای طراحی اسباب‌بازی به کودکان کمک می‌کند تا به تدریج با مفاهیم هنری مانند تقارن، تعادل، و ترکیب‌بندی در هنر سنتی آشنا شوند.

تقدیر و تشکر

نگارندگان بر خود لازم می‌دانند از هنرمند گرمای سرکار خانم شکوبا زمانی به سبب همکاری در ایده‌پردازی نقوش جهت طراحی اسباب‌بازی تشکر نمایند.

پی‌نوشت

1 Adobe Illustrator

2 CorelDraw

۳ سِخ در زبان مازندرانی به معنای صندوق است.

۴ خِنه در زبان مازندرانی به معنای خانه است.

۵ به دلیل رطوبت بالا در استان مازندران و سخت شدن و استحکام بالای آهک در برابر رطوبت، یکی از مصالح پرکاربرد در اجرای تزیینات در نمای خانه‌های قاجاری مازندران، آهک است و به نوع تزیین آهک‌بری گفته می‌شود (شجاعی قادیکلایی، ۱۳۹۰: ۶۳).

۶ نوعی سقف نسبتاً شیبدار که با استفاده از مصالح سفال پدید آمده و از گذشته در منطقه‌ی مازندران رواج داشته است (مفیدی، محمدرضا، ۱۳۹۹: ۴۲).

-تقویت خلاقیت و تخیل: بازی با شخصیت‌های برگرفته از تاریخ و هنر قاجار، زمینه‌ای برای تقویت خلاقیت و تخیل کودکان فراهم می‌کند. آن‌ها می‌توانند با شخصیت‌های تاریخی داستان‌سازی کنند و دنیای خود را گسترش دهند، در حالی که با اصول فرهنگی و هنری درگیر هستند.

-آشنایی با تنوع فرهنگی: طراحی شخصیت‌های اسباب‌بازی بر اساس شخصیت‌ها و نمادهای دوران قاجار، کودکان را با تنوع فرهنگی و تاریخی ایران آشنا می‌کند. این کار باعث افزایش درک آن‌ها از تنوع هنرها و فرهنگ‌های مختلف در طول تاریخ می‌شود.

به این ترتیب، اسباب‌بازی‌هایی که بر اساس هنر و فرهنگ قاجار طراحی شده‌اند، نه تنها برای سرگرمی هستند، بلکه به عنوان ابزاری آموزشی برای تقویت هویت و آگاهی فرهنگی کودکان عمل می‌کنند.

به علاوه، بسیاری از نقوش خانه‌های دوره قاجار در مازندران به واسطه شرایط خاص آب و هوایی و رطوبت بسیار بالا و همچنین بی‌توجهی متخصصان تخریب شده‌اند و یا در معرض نابودی قرار گرفته‌اند. شناسایی و احیای این نقوش در هنر امروز، ضمن

منابع

- آذربویه دینکی، غلامرضا، و قاضی‌زاده، خشایار (۱۳۹۲). مطالعه نقش تصویرسازی در بسته‌بندی اسباب‌بازی کودکان. *نقش‌مایه*، ۵ (۱۴)، ۵۱-۶۴.
- اسد فلسفی‌زاده، سارا، محمدزاده، مهدی (۱۳۹۳). اسباب بازی‌های چوبی سنتی در ایران، تداوم فرهنگ بومی. *فرهنگ مردم ایران*، ۳۹، ۱۰۴-۱۲۶.
- جلالی، مریم و حکیم، اعظم (۱۴۰۱). اسطوره و افسانه: کاربردی بینامتنی در بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها. *مطالعات بین رشته‌ای ادبیات، هنر و علوم انسانی*، ۲ (۱)، ۲۵۳-۲۷۵.
- حجازی، معینه السادات (۱۳۹۵). بررسی فنون تزیینی خانه‌های قاجاری شهرستان آمل، *چهارمین کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در مهندسی عمران، معماری و مدیریت شهری*، تهران.
- شجاعی قادیکلایی، حسین (۱۳۹۰). بررسی عناصر گرافیکی نقوش تزیینی خانه‌های قاجاری استان

مازندران با تأکید بر نقش درخت، استاد راهنما: محمد خزایی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، **دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس تهران**.

• شهرکی مقدم، گوهر، سهیلی، جمال‌الدین (۱۴۰۲). مضامین شمایل‌نگارانه در نقاشی دیواری خانه نصیرالملک شیراز، **هنر و تمدن شرق**، ۴۰، ۶-۱۸.

• شیخی، علیرضا، عباسی شوکت آباد، امیرحسین (۱۴۰۱). بیان تصویری در نقوش گیاهی خانه‌های قاجاری شهر کاشان (مطالعه موردی: خانه عباسیان، بروجردی‌ها، طباطبایی‌ها، خانه عامری). **پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی**، ۵(۹)، ۸۶-۱۰۵.

• شیردل، حمیدرضا (۱۳۹۳). طراحی اسباب‌بازی در راستای یاریگری برای کودکان. استاد راهنما: نیلوفر شادمهری، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، **دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر تهران**.

• علوی‌نژاد، محسن (۱۳۸۷). بررسی مفهوم دیوارنگاری در منابع هنر اسلامی، **نگره**، ۷، ۱۷-۲۹.

• علوی‌نژاد، محسن، نادعلیان، احمد، کفشچیان مقدم، اصغر و شیرازی، علی اصغر (۱۳۸۹). مطالعه تطبیقی در کاربرد دو اصطلاح تزینات معماری و دیوارنگاری در منابع هنر اسلامی، **نگره**، ۱۵، ۵-۱۷.

• فلاح‌نیا، سمیه، ابویی، رضا، و پورنادری، حسین (۱۳۹۹). آسیب‌شناسی و حفاظت خانه قریشی آمل، **ششمین همایش بین‌المللی مطالعات معماری و شهرسازی در جهان اسلام**، ۱-۲۱.

• الله‌دادی، مرضیه، نجاتی، بهاره، و بیرقیان، پرنیا (۱۳۹۸). بررسی سیر تاریخی اسباب‌بازی تمدن‌های ایران باستان، **مبانی نظری هنرهای تجسمی**، ۷، ۱۳۲-۱۴۰.

• نقاش چیره‌دست، صفا، حجتی‌امامی، خشایار (۱۴۰۱). بازی‌سازی در طراحی اسباب‌بازی با الهام از روند تولید فرش دستبافت برای کودکان ۷-۱۱ سال. **جلوه هنر**، ۴-۶۶-۸۳.

References

- Alavinejad, M. (2008). An Analysis of the Concept of Mural Painting in Islamic Art Sources, *Negareh Journal*, 7, 17-29. (Text in Persian).
- Alavinejad, M., Nadealian, A., Kafshchian Moghaddam, A., & Shirazi, A. (2010). A Comparative Study on the Use of the Terms «Architectural Decorations» and «Mural Painting» in Islamic Art Sources, *Negareh Journal*, 15, 5-17. (Text in Persian).
- Allahdadi, M., Nejati, B., & Beiraghian, P. (2019). A historical survey of playing toys in ancient Persia. *Theoretical Principles of Visual Arts*, 4(1), 131-140. (Text in Persian).
- Asad Falsafi Zadeh, S. & Mohammadzadeh, M. (2014). Traditional Wooden Toys in Iran: Continuity of Indigenous Culture, *Journal of Iranian folklore*, 39, 104-126. (Text in Persian).
- Azarbouyeh Dinaky, Gholamreza, & Ghazizadeh, Khashayar. (2013). The study on the role of illustration in children's toys packaging. *Naghsh Mayeh*, 5(14), 51-64
- Chou, Yu-Kai., (2015). *Actionable Gamification, Beyond point, Badge and Leaderboards*, Publisher: Createspace Independent Publishing Platform.

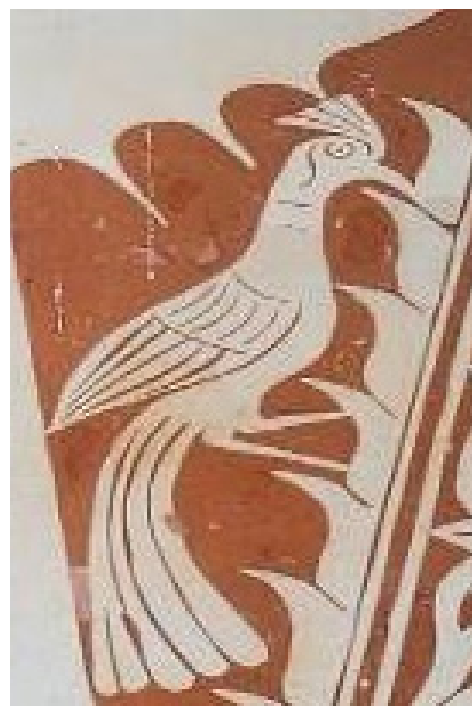
- Fallahnia, S., Aboui. , R & Pournaderi, R. (2020). Pathology and Conservation of *Qoreyshi House in Amol, Sixth International Conference on Architectural and Urban Studies in the Islamic World*, 1-21. (Text in Persian).
- Goswami, U. (2015). *Children's Cognitive Development and Learning*. A report for the Cambridge Primary Review Trust. Published by the Cambridge Primary Review Trust, University of York.
- Hejazi, Moeineh Al-Sadat. (2016). The study of decorative techniques in Qajar houses of Amol. *The 4th National Conference on Applied Research in Civil Engineering, Architecture, and Urban Management*, Tehran.
- Jalali, M. and Hakim, A. (2022). Myths and Legends, An Intertextual Application in Games and Toys. *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 2(1), 253-275
- Naghash chirehdast, S., & Hojati Emami, K. (2023). Gamification in Designing a Toy for Children Aged 7-11, Inspired by Carpet Weaving Process. *Glory of Art (Jelve-y Honar) Alzahra Scientific Quarterly Journal*, 14(4), 66-83. (Text in Persian).
- Pellegrini, A., (2020). *The Role of Play in Human Development*. Oxford University Press.
- Shahraki Moghadam, G., & Soheili, J. (2023). Iconographic Themes in the Wall Paintings of Nasir al-Mulk House in Shiraz. *Journal of Art and Civilization of the Orient*, 11(40), 5-18. (Text in Persian).
- Sheikhi, A., & Abbasi Shokat Abad, A. H. (2023). Visual Expression in the Plant Motifs of Qajar Houses in Kashan City (case study: Abbasian, Boroujerdi, Tabatabai, Ameri Houses). *Painting Graphic Research*, 5(9), 86-105. (Text in Persian).
- Shirdel, Hamidreza. (2014). Toy design in the context of assistance for children. Master's thesis, Supervisor: Niloufar Shadmehri, *Faculty of Applied Arts*, University of Art, Tehran.
- Shojaei Qadikolaei, Hossein. (2011). Analysis of the Graphic Elements of Decorative Motifs in Qajar Houses of Mazandaran Province with an Emphasis on the Tree Motif, Supervisor: Mohammad Khazaei, Master's Thesis, *Faculty of Arts, Tarbiat Modares University*.

Designing and Making Children's Toys Inspired by Qoreyshi House's Murals in Amol City with a Semantic Analysis Approach

Abstract:

Architecture, with all its elaborate and sometimes intricate ornaments, has always been a mirror of the specific culture and artistic expressions of any region or historical period. The study of the motifs of the decorations in architectural structures holds a crucial place in representing and identifying the cultural and artistic identity of Iran. The Qajar period, specifically, has been well noted for changing the realms of art and architecture. Considerable transformation took place at that time, which one may be able to reflect upon with much clarity when considering residential buildings' ornamentations—like the historical houses, which still stand alive as timeless testimony to the great periods of the development of this art. The Qoreyshi House, located in the city of Amol, is well-known for its excellent and diverse mural motifs, representing the richness of artistic variety. The peculiar feature of the house makes it one of the most outstanding examples of Qajar art and certainly of high cultural and historical significance.

This research carries out a comprehensive analysis of some motifs that can be detected in the elegant murals of the Qoreyshi House in the city of Amol. The aim is to generate and propose feasible strategies that can be utilised for the creative use of these special motifs within the design process of toy characters. These toys, besides their striking visual appearance and aesthetic charm, carry the important goal of transferring and preserving Iran's rich cultural heritage for future generations to understand and appreciate. In this way, they help children form a meaningful connection with the artistic and cultural values that define the



Samareh Rezaei

Ph.D Student in Comparative and Analytical History of Islamic Art, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran.
samareh.rezaei@gmail.com

Atiyeh Youzbashi

Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran, Corresponding Author.
atiyehyouzbashi@yahoo.com

Date Received: 2024-05-28

Date Accepted: 2024-12-08

1- DOI: 10.22051/pgr.2024.47329.1267

country through the joyous medium of play. It is important to realise that toys play a vital and essential role within the educational culture of any society, serving as tools for learning and development. In most of the developed countries, today, toy manufacturers coordinate a huge amount of their products with famous movies or video games, thus instilling the related culture in the kids' lives and shaping their lifestyle. It seems that the toys available in Iran lack the religious, national, historical and cultural requirements.

Moreover, the less attention that has been given to the proper design and production of toys within the country has contributed much to widening the cultural gap and the prevalence of Western toys in the marketplace. This situation really needs much more emphasis on the preservation of cultural heritage and studying/teaching historical-artistic concepts to children through toys reflecting our own traditions and values.

Related Research Questions:

1-What is the meaning of the mural motifs of the Qoreyshi House in Amol in toy design?

2-How can the development of toy characters inspired by the complex and rich artistic traditions of the Qajar period be used to instill cultural and artistic values in preschool children?

Research Methodology:

This study is an applied-developmental one in nature, and its method is descriptive-analytical. Its data gathering has been accomplished through library research and field studies, whereby important tools used are observation and photography, alongside Adobe Illustrator in vectoring and simplifying the motifs, and CorelDRAW in developing 3D designs. This study centers around the mural motifs of the Qoreyshi House in Amol with a sampling method that has been non-random (selective), with four primary motifs selected to be further

broken down into twelve sub-motifs for analysis.

These motifs are carefully drawn from such classifications as: human figures, animal representations, plant life, hunting scenes, and symbolic elements carrying deeper meanings. One such motif is taken from each of these well-defined categories to serve the needs of toy design. The selected characters are further meant to be versatile to carry more extensive applications and usability on other categories apart from toys too.

The toys are designed for children aged 6–10 years and can be played with by 2–5 players. They are made using 3D printing technology (FDM plastic) and coloured with acrylic paints.

In the process of designing the toys, various important aspects have been put into consideration: the most vital elements were creativity, aesthetic beauty, and strong alignment with the rich cultural heritage of Iran. The main goal of the design of these toys is the active promotion and preservation of local art forms, ensuring that there is a strong cultural and artistic representative voice that not only echoes deep within the local community but also reverberates across to an international audience. Moreover, in order to enhance game play and offer the possibility of group participation, a detailed set of cards with semantic references to the chosen motifs were carefully devised, making concept learning far more effective for the individual.

Results:

The decorative motifs in the Iranian art's domain, especially from the significant and historically momentous Qajar period, are essential carriers of meaning and artistic and cultural connotation. These motifs frequently go far beyond their apparent forms and superficial appearances, showing profound meanings and layers of representation and interpretation. The old traditional Qajar houses in Mazandaran,

especially within the city of Amol, contain an extremely great and various collection of motifs which vividly depict and reveal the deepness in the Iranian art and culture during history. The overall survey has shown that complex motifs in the Qoreyshi House in Amol have not been limited as just architectural ornamentations, rather they can be observed, analysed, and verified to be brilliant examples of Mural art which support and enrich the whole Iran arts' narrative.

Importance in Toy Design:

The strategic application of the distinctive motifs coming from the Qoreyshi House in the domain of toy design is significant in the preservation and promotion of the rich tapestry of local art and contributing to a sense of cultural continuity deeply engraved in Iranian traditions. Designers through the creation of simplified re-designs of these motifs encourage an atmosphere of creativity besides enhancing the beauty already embedded in the pieces as a very important medium via which traditional art may be linked with the changing needs of contemporary society.

Advanced technology, such as 3D printers, has made it substantially possible to update these beloved motifs so they may fit carefully into toys possessing a dual capability: educating young minds and being a source of entertainment.

These designs provide all kinds of scenarios that help learners cultivate creativity, social learning, and cultural values, ensuring an engaging educational and entertaining experience.

Transferring Cultural and Artistic Values:

Connection to the Past:

Toy characters based on the Qajar motifs acquaint kids with the historical art and architecture of Iran, linking them to their heritage in a fun way.

Cultural Identity: This helps instill much pride and a greater sense of belonging in the members of this nation, pointing out and stressing the powerful meanings of Iranian history and art.

Artistic Awareness: Simple motifs familiarise children with basic art concepts like symmetry, balance, and composition, raising and enriching their potential appreciation of the world of art. **Creativity and Imagination:** Through playing with historical figures, the child generates new stories, extending this environment while at the same time interacting with cultural and aesthetic values.

Cultural Diversity: The various themes are like a colourful window that opens for children the great wealth and rich diversity existing in the cultural and historical heritage of Iran.

At last, the motifs of the Qoreyshi House, exposed to environmental and climatic conditions and negligence, destroy or are in danger of disappearing. Reviving and integrating them into modern art strengthens local traditions and will provide a rich resource for new generations of artists. This effort not only conserves indigenous art but also promotes genuine Iranian artistic thought, enriching the base for toy development that merges cultural heritage with contemporary education and entertainment.

Keywords: Qajar Art, Mural, Qoreyshi House, Toy Design, Contemporary Art